MN-UTL-EUU-1

NINTENDO DS i XL

Operations Manual

Bedienungs-anleitung

Mode d'emploi

Handleiding

UK and Ireland:
Nintendo UK
55–57 High Street, Windsor, Berkshire, SL4 1LP, U.K.
www.nintendo.co.uk

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" – 6 bd de l'Oise
95031 Cergy-Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Nederland:
Nintendo Benelux B.V., Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein
www.nintendo.nl

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V.-Belgium Branch
Frankrijklei 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

Nintendo

PRINTED IN CHINA
IMPRIME EN CHINE

5813590

NOT FOR REPRINT

Contents / Sommaire

English 6

Deutsch 124

Français 244

Nederlands 364

NOT FOR REPRINT

[1108/UKV/UTL-HW]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality™

Thank you for selecting the Nintendo DSi™ XL system.

Thank you for purchasing the Nintendo DSi™ XL system. Please read this Operations Manual before use and follow all the instructions carefully. Additionally, be sure to read the Health and Safety Precautions Booklet. If this product is to be used by young children, this manual should be read and explained to them by an adult. Please keep this manual for future reference.

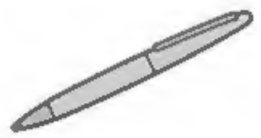
The Nintendo DSi and Nintendo DSi XL are identical in terms of functionality.

Set Contents

- Nintendo DSi XL system
  (UTL-001(EUR))

- Nintendo DSi Power Supply
  (WAP-002(EUR))

- Nintendo DSi XL stylus (Large)
  (UTL-005)



- Nintendo DSi XL stylus
  (UTL-004)

  Note: Located in the side of the system.

- Nintendo DSi XL Quick-Start Guide
  Read this to get a quick overview of the main features and learn how to load software.
- Nintendo DSi XL Operations Manual
  - Basics
  - Applications and Settings
  - Support and Troubleshooting*

  *Read this section if you think your product might be broken.
- Health and Safety Precautions Booklet

NOT FOR REPRINT

TM, ®, AND NINTENDO DSi ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
ALL RIGHTS RESERVED.
© 2010 NINTENDO.

Everything on your Nintendo DSi XL system starts from here

The Nintendo DSi XL system comes with a selection of built-in software. Others can be added later from the Nintendo DSi Shop, allowing you to personalise your system.

Nintendo DSi Menu Page 30→

Nintendo DSi XL built-in software

DS Download Play Page 66→
Download and play certain multiplayer games and send and receive demos of certain software titles.

PictoChat™ Page 67→
Send and receive wireless messages and drawings and chat with friends.

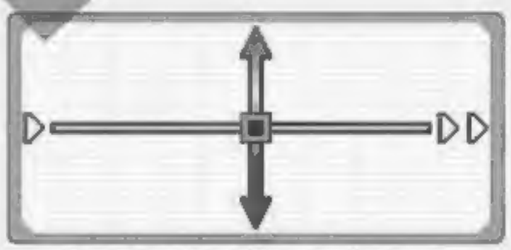
Nintendo DSi Browser Page 70→
A useful application that lets you browse the internet simply using your stylus.

Play with photos!

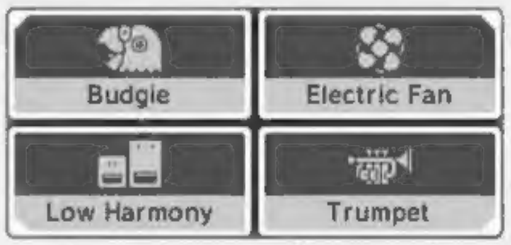
Nintendo DSi Camera Page 34→
Have fun playing with your photos using 11 amusing lenses.

Play with sounds!

Nintendo DSi Sound Page 53→
Listen, watch, speak and touch with this audio player.



Change the pitch and speed



Manipulate recorded sounds

Enjoy Nintendo DSiWare!

Nintendo DSi Shop Page 63→
Find and purchase software and save it to your Nintendo DSi XL system.
Note: A broadband internet connection is required to make use of this service.

Purchase Nintendo DSiWare exclusively for your Nintendo DSi / Nintendo DSi XL system.

NOT FOR PRINT

Let's get started

When the system is turned on for the first time, you have to configure the settings.
Follow the steps below to get started.

Using the Touch Screen Page 26→

Getting Started

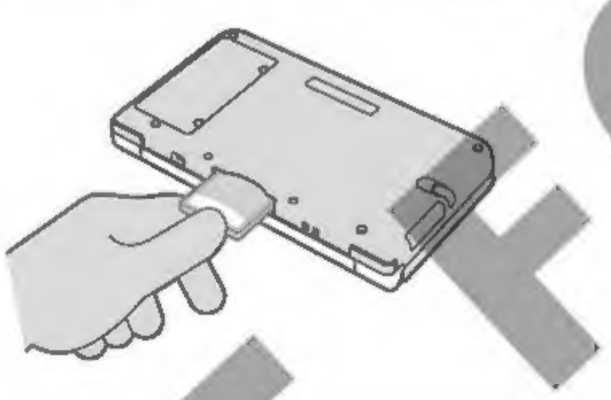
Charge the Battery Pak Page 17→

Turn the power on and configure the system Page 28→

Preferences can be adjusted later in the System Settings. Page 72→

Loading Software!

Inserting Game Cards and using software. Page 33→



NINTENDO DS. XL

Basics section
Page 10

Applications and Settings section
Page 25

Support and Trouble-shooting section
Page 105

NOT FOR RESALE

Nintendo DSi XL Operations Manual

Basics

The following points are explained in this section of the Nintendo DSi XL Operations Manual.

- Component Names and Functions
- Charging the Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak
- Replacing the Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak

This section should be read in conjunction with the Applications and Settings section of the Nintendo DSi XL Operations Manual.

Contents

Component Names and Functions 12

Charging the Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak 17

Adjusting the Volume / Screen Brightness 20

Using SD Memory Cards 21

Replacing the Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak 22

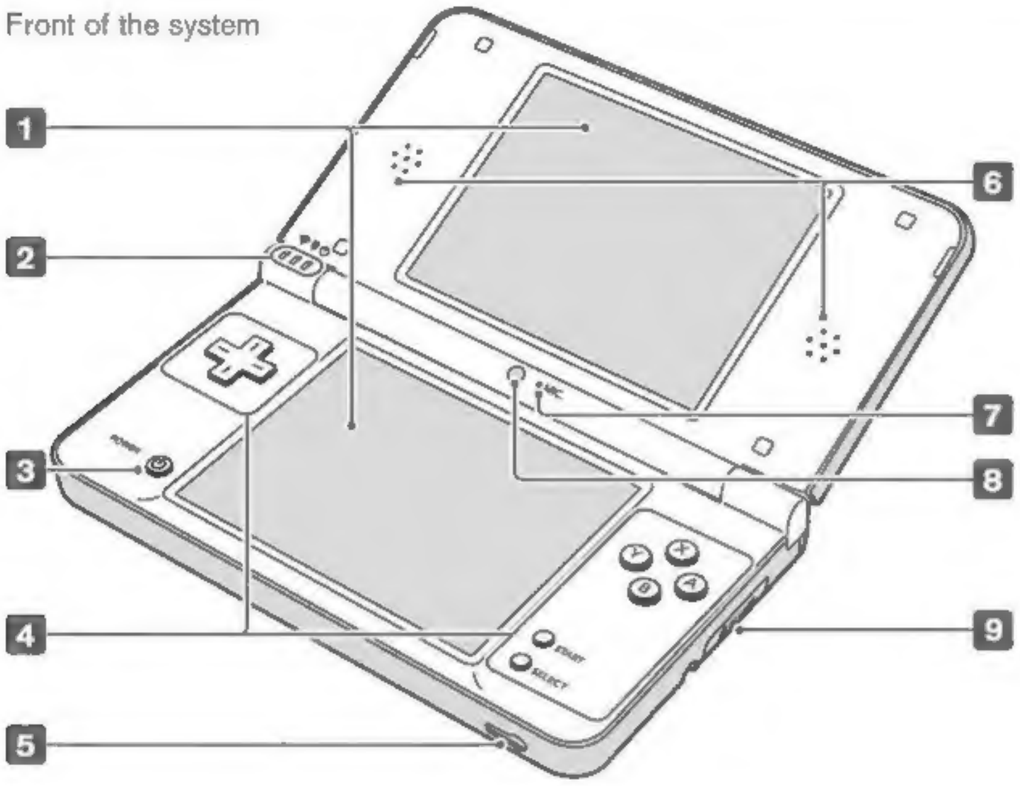
Using the Nintendo DSi XL stylus / Nintendo DSi XL stylus (large) and Touch Screen 24

NOT FOR REPRINT

Component Names and Functions

Nintendo DSi XL system (UTL-001(EUR))

Front of the system



1 LCD screens

Twin backlit colour liquid crystal displays. The lower screen (the Touch Screen) is touch sensitive. Software which makes use of this control feature should be operated with the included Nintendo DSi XL stylus / Nintendo DSi XL stylus (large). The screen brightness can be adjusted to one of 5 levels. Page 20 →

CAUTION: When opening the Nintendo DSi XL, keep your fingers away from the hinge to avoid pinching them.

2 Wireless indicator LED Recharge indicator LED Power indicator LED

3 POWER Button

- When the power is off: Press to turn on the system.
- When the power is on: Press to reset the system and return to the **Nintendo DSi Menu**. Press and hold (0.5 seconds or more) to turn off the power.

4 Control Buttons

The ✚ Control Pad, A, B, X and Y Buttons, and START and SELECT. Used for game play control. See the Instruction Booklet for the game you are playing for specific game control information.

5 Audio Jack

For connection of commercially-available stereo headphones, external microphones or headsets. When any of these are connected, no sound will be played through the speakers.

6 Speakers

7 Microphone (MIC.)

Used by games and software with microphone functionality.

8 Inner Camera

Used by games and software with camera functionality.

9 SD Memory Card Slot

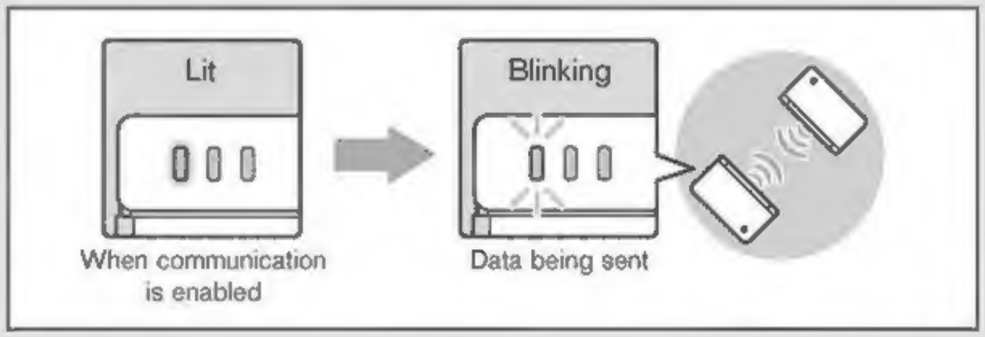
For inserting SD Memory Cards (a.k.a. "SD Cards"), which are sold separately.
Page 21 →

Functions of Each LED

Indicates various system statuses, depending on the colour of each LED, and whether these LEDs are solidly lit or blinking.

Wireless Indicator LED

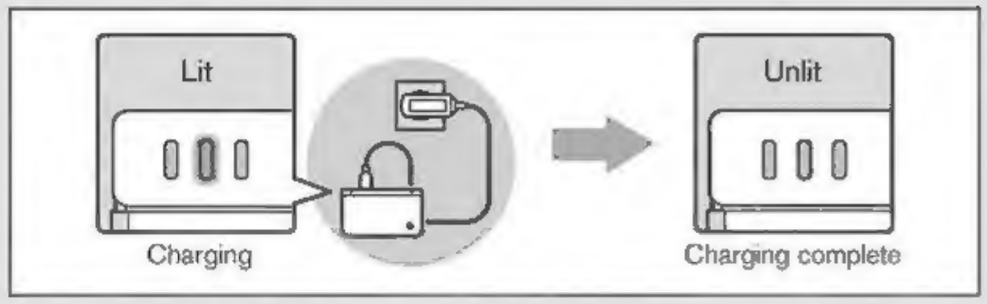
Lights up yellow when DS Wireless Communications are enabled for use. Dims when the system is in **Sleep Mode**.



REPRINT
NOT FOR

Recharge Indicator LED

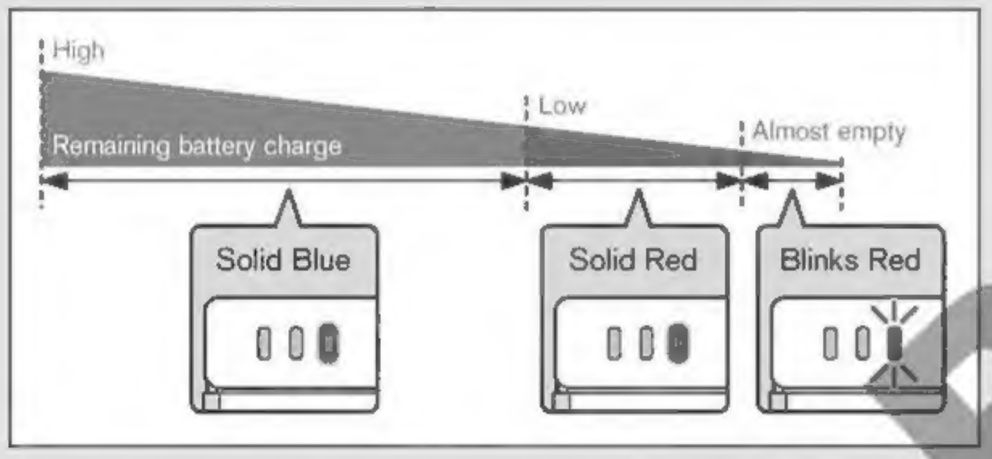
Lights up orange when the battery is being charged.



- If you play a game while the system is recharging, the recharge indicator LED may not always turn off once charging has completed. This is not a malfunction.
- If the recharge indicator LED is blinking, there is a chance that the Battery Pak has not been placed properly inside the battery compartment. Make sure it is placed correctly and connected properly. Page 22 →

Power Indicator LED

Lights up blue when the power is turned on. Lights up red when the remaining battery charge is low, and flashes when the battery is almost completely depleted.



Note: If the power indicator LED is red, save your game quickly and recharge. If the battery charge runs out before you save, you may lose some data. If the LED slowly brightens and dims either blue or red, the battery is in **Sleep Mode**, which will conserve the battery charge.

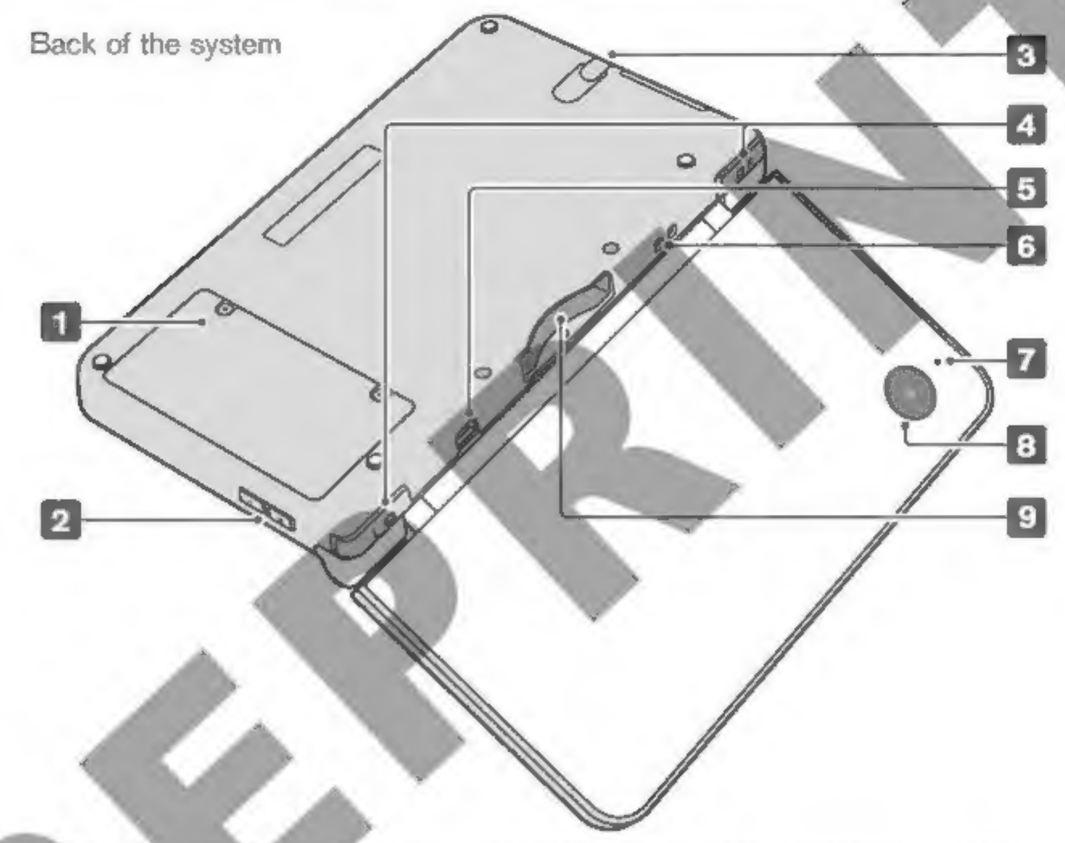
Battery Life

The battery life will change depending on the brightness of the LCD screens. Battery life will also vary depending on factors such as the software being used and the ambient temperature. As such, these times should only be taken as rough estimates. Using the wireless communication or camera features may reduce the battery time below the figures shown to the right.

Note: The system is configured to the "High" brightness setting when shipped from the factory.

Highest	Approx. 4–5 hours
High	Approx. 6–8 hours
Medium	Approx. 9–11 hours
Low	Approx. 11–14 hours
Lowest	Approx. 13–17 hours

Nintendo DSi XL system (Continued)



1 Battery Cover

Can be removed to replace the Rechargeable Battery Pak. See Page 22 → for more information on battery replacement.

2 Volume / Brightness Control

This adjusts the volume and brightness (in 5 levels). Page 20 →

3 Nintendo DSi XL Stylus Holder

Always place the Nintendo DSi XL stylus back into the stylus holder after use.

Note: Do not insert anything other than the official Nintendo DSi XL stylus (UTL-004) into the stylus holder. Doing so could damage the system or cause a blockage in the stylus holder.

4 Control Buttons (L Button, R Button)

5 Power Supply Connector

Allows connection of the Nintendo DSi Power Supply (included) for recharging the battery or operation of the Nintendo DSi XL system using household mains power. Page 17 →

6 Wrist Strap Attachment

For attachment of a wrist strap (sold separately).

7 Camera Indicator LED

This LED lights up when the outer camera is in use.

8 Outer Camera

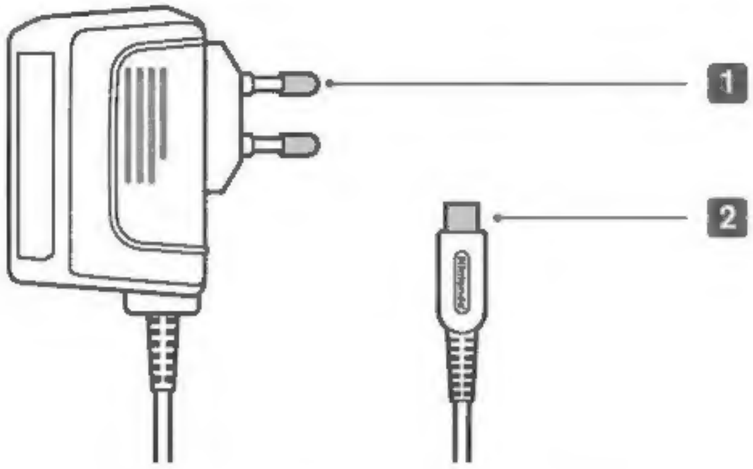
9 Game Card Slot

For loading Nintendo DSi Cards, Nintendo DSi compatible Cards, and Nintendo DS Cards.

REPRINT
NOT FOR

Nintendo DSi Power Supply (WAP-002(EUR))

This is the power supply used with the Nintendo DSi XL.



1 AC Plug

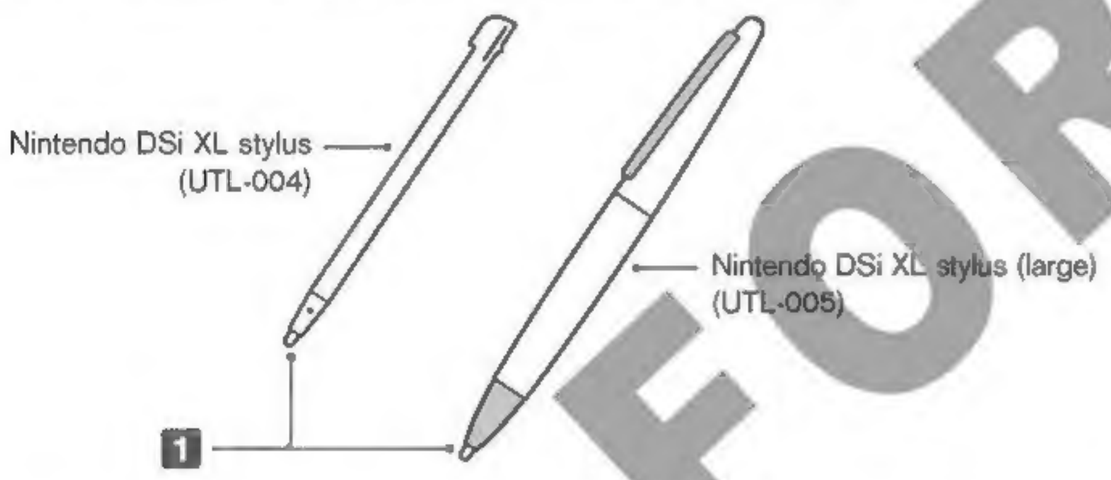
Plug for use in a standard 230-volt household electrical socket.

2 DC Plug

Connects to Power Supply connector for recharging the Battery Pak or when using household mains power.

Nintendo DSi XL stylus (UTL-004) / Nintendo DSi XL stylus (large) (UTL-005)

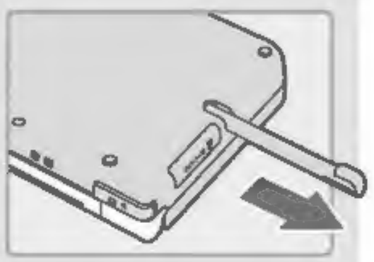
Styli used to control the system by directly touching the Touch Screen (lower screen).



1 Stylus Tip

Place this end of the stylus against the Touch Screen when controlling the system.

The stylus (UTL-004) is shipped in the stylus holder on the side of the system. Make sure to return it to the stylus holder after use.

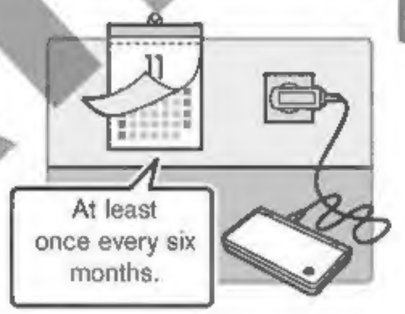


Charging the Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak

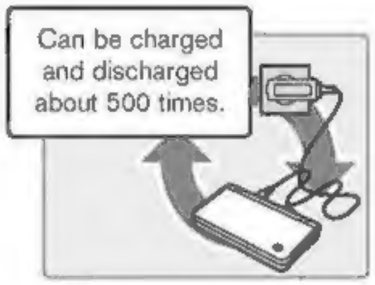
CAUTION: Do not use the Nintendo DSi Power Supply during a lightning storm, as there may be a risk of electric shock from lightning.

Before you use the Nintendo DSi XL for the first time, or after you have not used it for a long time, you must charge the Battery Pak. (If the Nintendo DSi XL is not used for long periods of time, the battery should still be recharged at least once every six months.)

When fully charged, the battery will last from 13–17 hours on the lowest screen brightness setting, depending on the type of game activity. (See Page 20→ for information on adjusting the screen brightness.) On the brightest setting, the battery life is 4–5 hours.



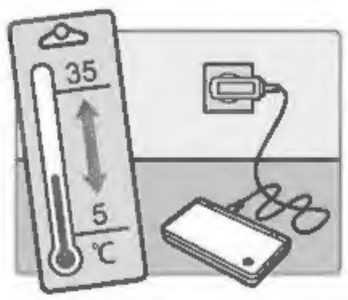
The Battery Pak can be recharged approximately 500 times, but performance may decrease after repeated recharges, depending on usage conditions such as temperature. (Optimal charging temperature is between 5 and 35 degrees Celsius.) Battery life may also decrease over time. After 500 recharges, battery life may be only 70 % of the battery life at the time of purchase.



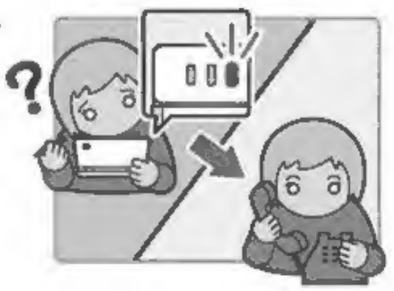
It takes approximately three hours to recharge the Battery Pak. (The actual time varies depending on how much battery life you have left.) When the power indicator LED turns red, save your game and recharge the battery to prevent loss of game data. You can play games while recharging the battery, but the recharge time will be longer.

IMPORTANT: The Nintendo DSi Power Supply (WAP-002(EUR)) is only for use with Nintendo DSi / Nintendo DSi XL systems. It is not compatible with any other Nintendo system.

Charge the batteries when the ambient temperature is between 5–35 degrees Celsius. Attempting to charge the Battery Pak when the ambient temperature is outside this range may degrade the Battery Pak and prevent it from charging. If the ambient temperature is low, the batteries may not charge completely.



If you feel the usage time has dropped off noticeably, replace the Battery Pak. Replacement Battery Paks are sold separately. Please contact your Nintendo Service Centre for further information on where to purchase a replacement. Page 121→

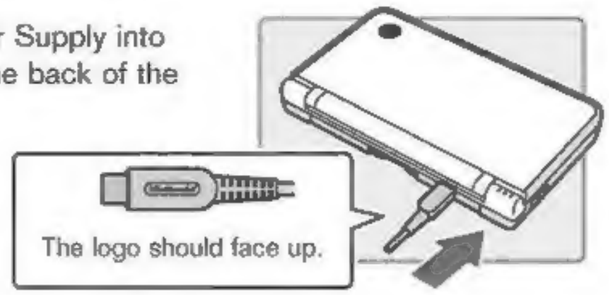


NOT FOR RETAIL

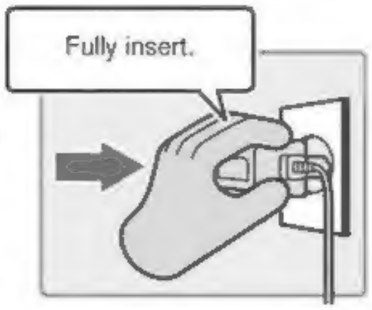
Charging the Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak

1. Insert the DC plug from the Power Supply into the Power Supply connector on the back of the Nintendo DSi XL.

IMPORTANT: Be sure the DC plug is facing in the correct direction before inserting into the Power Supply connector to avoid damaging either the DC plug or Power Supply connector.

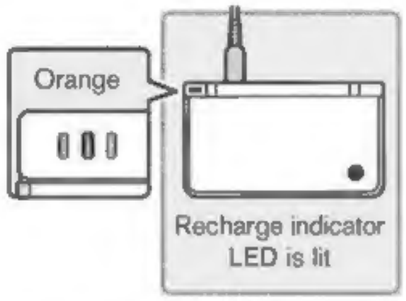


2. Insert the AC plug of the Power Supply into a standard 230-volt AC wall socket. Be sure that the pins are fully inserted into the socket. The recharge indicator LED will light up orange until the battery is fully charged. You can use the Nintendo DSi XL while recharging; however, it will take longer to recharge the battery. When you use the Nintendo DSi XL while recharging, the recharge indicator LED may remain on even when charging is complete. This is not a malfunction.



- If the recharge indicator LED is not lit, make sure the Power Supply is connected properly to both the system and the wall socket.
- If the recharge indicator LED is blinking, there is a chance that the Battery Pak has not been placed properly inside the battery compartment. Make sure it is placed correctly and connected properly.

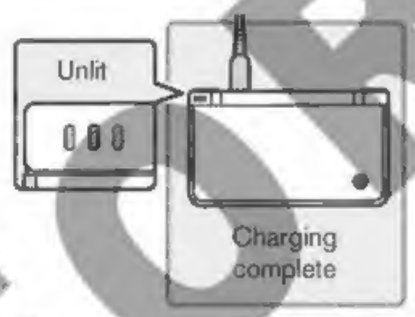
Page 22 →

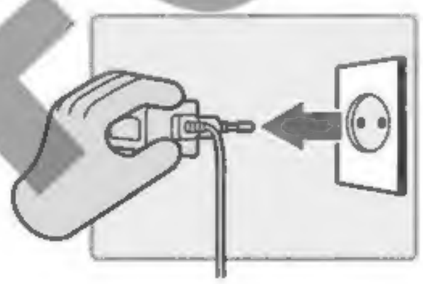


3. Wait until charging has completed.

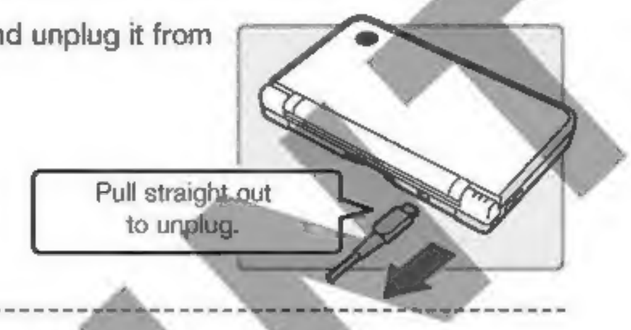
4. When fully charged, the recharge indicator LED will turn off. Remove the Power Supply from the wall socket. Then remove the DC plug from the Power Supply connector.

IMPORTANT: When disconnecting any plugs from the Nintendo DSi XL or wall socket, carefully pull by the plug itself rather than by the cord. Do not wrap the Power Supply cord around the Nintendo DSi XL system.





5. Hold the Power Supply's DC plug and unplug it from the system.

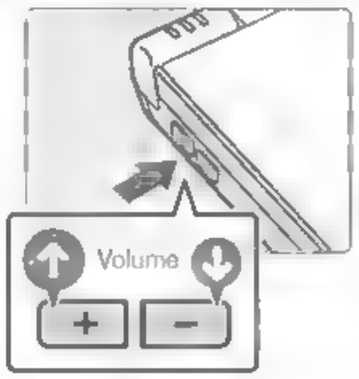


- The Nintendo DSi XL system is designed to be used safely with the Nintendo DSi Power Supply (WAP-002(EUR)).
- The Power Supply conforms to Low Voltage Directive (2006/95/EC).
- The Power Supply should be regularly examined for damage to the cord, plug enclosure and other parts.
- In the event of damage the Power Supply must not be used until the damage has been repaired.
- The Nintendo DSi XL is not intended for children under 3 years old.
- The Power Supply is not a toy.
- The Power Supply is for indoor use only.
- If the external flexible cable or cord of the Power Supply becomes damaged, it should be replaced by the Nintendo Service Centre in order to avoid any potential hazards.
- The Nintendo DSi XL should be disconnected from the Power Supply before cleaning.
- Please note that the device and, in particular, the battery must be kept out of reach of very young children.
- Do not use the Power Supply in places where it may be splashed with water or any other liquids, i.e. juice, pet urine or oil, or in extremely humid places.
- Ensure that you are using a 230V power socket. If not, use a transformer to change the power voltage to 230V. When using a 230V power socket, do not use travel transformers or incandescent-specific light dimmers because they may change the voltage. Use of the Power Supply with the incorrect voltage may cause damage to your Power Supply and Nintendo DSi XL system.

NOT FOR RETAIL

Adjusting the Volume

1. Press the volume / brightness control.
   Press the + side to increase the volume.
   Press the – side to decrease the volume.
   - The camera s shutter sound will always be played at a fixed volume, regard ess of the current setting of the volume control
   - When the system is in **Sleep Mode**, the volume can be decreased but not increased



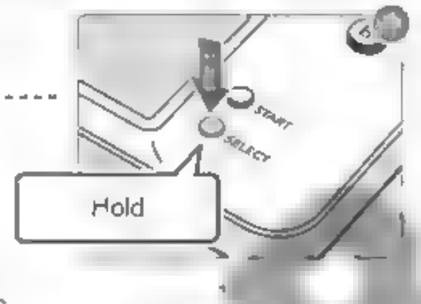
How to start the system with low (muted) volume

Turn the power on while holding down the – side of the volume / brightness control.

Adjusting the Screen Brightness

1. Press and hold SELECT

2. Press the volume / brightness control.
   Press the + side to increase the brightness.
   Press the – side to decrease the brightness.
   - Changing the screen brightness will also change the brightness of the power indicator LED and the wireless indicator LED.
   - Increasing the screen brightness will increase the power consumption. The power ind cator LED may change from blue to red as a result of the screen being made brighter. Note that the battery may run out and the system may lose power shortly after th e power indicator LED becomes red



The relationship between screen brightness and b ttery dur n

Increasing the screen brightness will reduce battery life. Decreasing the screen brightness will increase battery life. Adjust the brightness to the level you are most comfortable with.

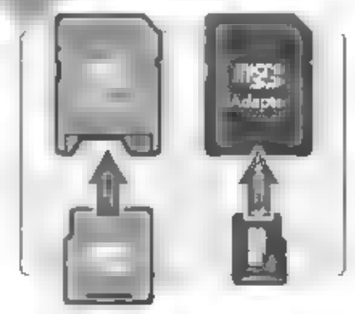
Using an SD Card (sold separately) allows you to do the following:

- Back up data for photos taken with Nintendo DSi Camera.
- Play sound files saved in AAC-encoded format.
- Back up downloadable software and its save data.

Note:
- It may not be possible to copy some software or parts thereof. Data copied to SD Cards cannot be used on other systems. Save data on Game Cards cannot be copied.

Precautions about the use of SD Cards

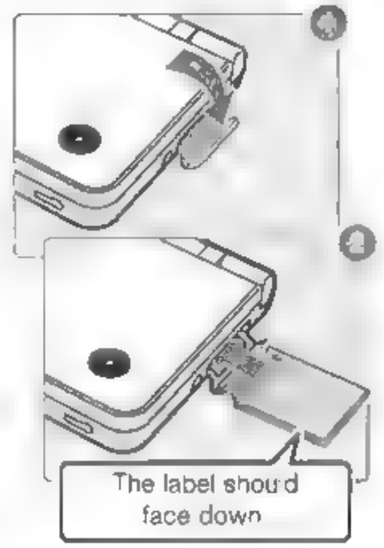
- The Nintendo DSi XL supports high-capacity SD Cards over 2 GB in size ("SDHC Cards").
- An "SD Card adapter" is required to use miniSD or microSD Cards. When using a card adapter, be sure to remove the entire adapter (not just the card). Malfunction or damage to the system or your data could result if the card adapter is left in the system.



How to Insert

1. Open the SD Card slot cover.
   Note Do not pull or twist the slot cover forcefully. Doing so could stretch or deform it, which could make the cover impossible to close

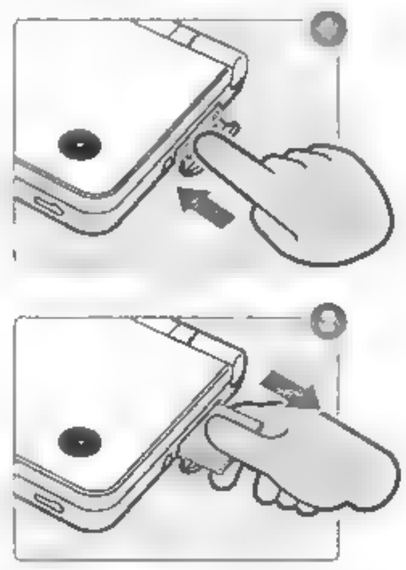
2. Insert the SD Card into the SD Card slot, and push it gently but firmly until it clicks into place, then replace the slot cover.
   Note: The label should face towards the bottom of the system.



How to Remove

1. Open the SD Card slot cover and press on the SD Card until it makes a clicking sound.

2. Take hold of the SD Card, remove it and then close the slot cover
   Note: Do not remove the SD Card while the system is reading or writing data. This could damage the system or the SD Card and destroy data.

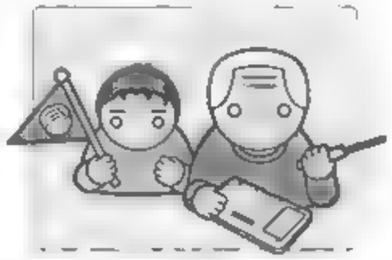


NOT FOR SALE

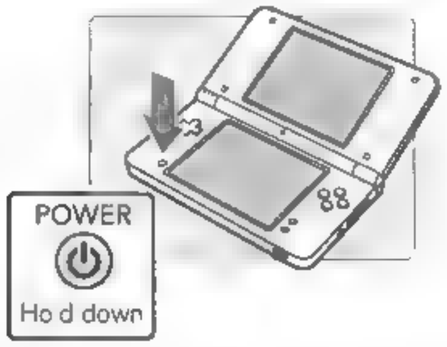
Replacing the Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak

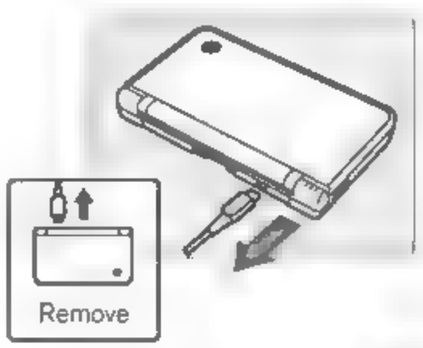
If it becomes necessary to replace the Battery Pak, follow this procedure. Replacement Battery Paks are sold separately. Please contact your Nintendo Service Centre for further information on where to purchase a replacement. If you do not want to replace the Battery Pak on your own, you may send your Nintendo DSi XL system to the Nintendo Service Centre to have the Battery Pak exchanged by an authorised technician.

A parent or guardian should replace the Battery Pak if a young child is using the system.

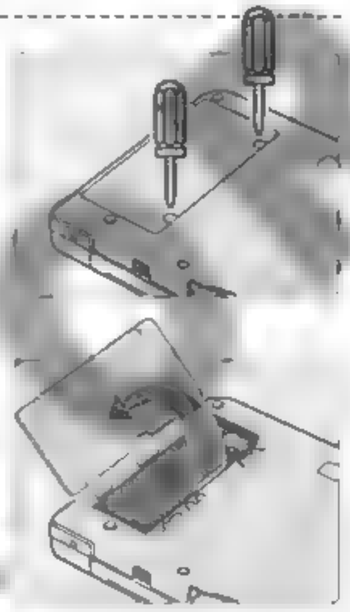


1. Always turn the power off and disconnect the Power Supply before replacing the Battery Pak.

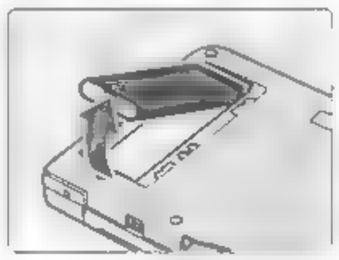




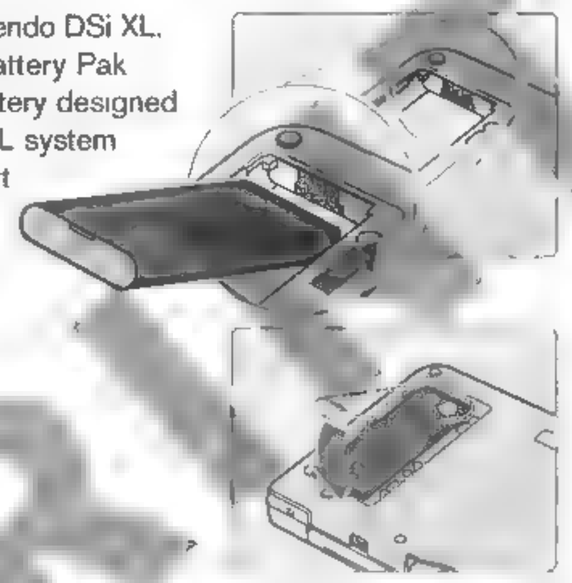
2. Using a screwdriver, loosen the screws on the battery cover. Remove the battery cover and retain. Always use an appropriate screwdriver for the screw. Using the wrong screwdriver may damage the head of the screw and you will not be able to remove the battery cover.



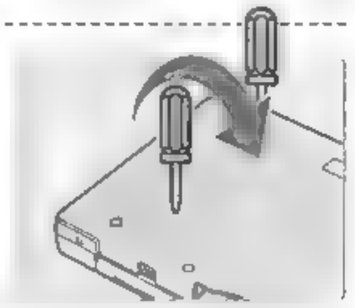
3. Use the protruding tab at the end of the Battery Pak to remove it from the Nintendo DSi XL



4. Insert a new Battery Pak into the Nintendo DSi XL. Use only a new Nintendo DSi XL Battery Pak (UTL-003), which is a lithium-ion battery designed only for use with the Nintendo DSi XL system (UTL-001 (EUR)). Make sure to insert the new Battery Pak correctly, as shown in the illustration



5. Replace the battery cover in its original position and carefully tighten the screws.



6. When disposing of the Rechargeable Battery Pak, please refer to the "Battery Disposal" information below

Battery Disposal

- Discarding batteries in your general household waste can be harmful to the environment. When disposing of the Battery Pak, follow appropriate local guidelines and regulations.
- In accordance with the Directive on Batteries and Accumulators and Waste Batteries and Accumulators (2006/66/EC), battery collection and recycling schemes should be in place in all EU Member States since 26 September 2008. If these schemes are available in your country, the Battery Pak should not be disposed of in your general household waste. For further information contact your local solid waste authority.

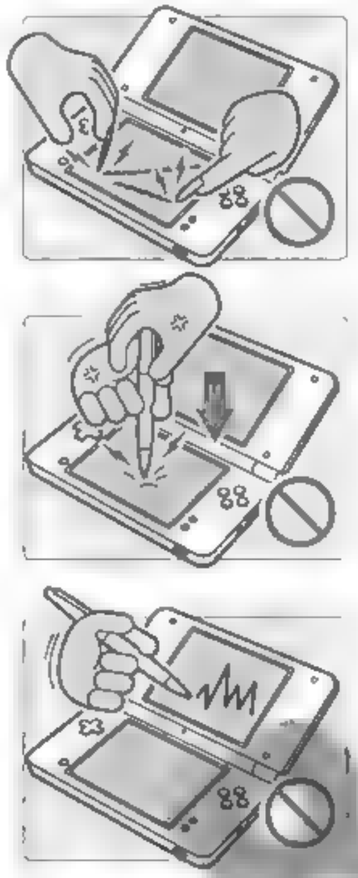
PRINT
NOT FOR

Using the Nintendo DSi XL stylus / Nintendo DSi XL stylus (large) and Touch Screen

The lower screen, or Touch Screen, is touch sensitive. For Nintendo DS games that include this game control feature, operate the screen by using the included Nintendo DSi XL stylus / Nintendo DSi XL stylus (large). Lightly touch or slide the stylus across the Touch Screen.

Important Nintendo DSi XL stylus / Nintendo DSi XL stylus (large) and Screen Guidelines

- When operating the Touch Screen, please be sure to only use the Nintendo DSi XL stylus and Nintendo DSi XL stylus (large).
- Use only enough pressure to operate the game. Excessive pressure may damage the Touch Screen
- Do not press on or slide the stylus across the upper screen.
- Do not use the stylus if it is broken.
- Place the Nintendo DSi XL stylus back in the stylus holder when not in use.



Screen Cleaning Procedure

If the screens on your Nintendo DSi XL system have visible smudges, fingerprints on them or are contaminated with foreign material, they may not work properly and could become damaged. You can clean them by using a soft, clean cloth such as a lens cleaning cloth.

1. Slightly dampen the cloth with water ONLY and wipe the screens to loosen any dirt or foreign material.

2. Wipe the screens with a dry cloth. If needed, repeat the cleaning process. If the Touch Screen still does not work after cleaning, please contact the Nintendo Service Centre.

NINTENDO DS. XL

Nintendo DSi XL Operations Manual

Applications and Settings

The following points are explained in this section of the Operations Manual.

- Operating the **Nintendo DSi Menu**
- Built-in software
- System Settings
- Internet connection and settings

This section should be read in conjunction with the Basics section

Note. Refer to the Support and Troubleshooting section if you think your product might be broken.

NOT FOR RETAIL

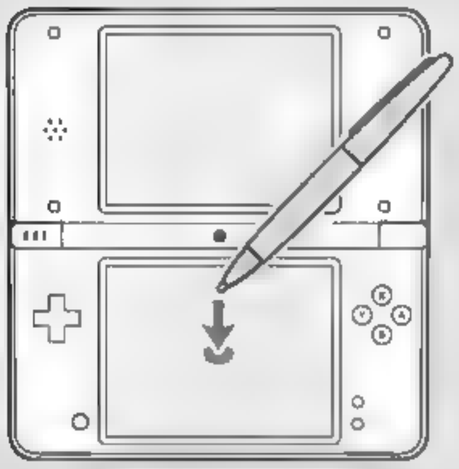
Operating the Touch Screen

Use the stylus and the Touch Screen to operate the various menus and built-in software on the Nintendo DSi XL.

In this manual two terms are used to describe the use of the stylus on the Touch Screen.

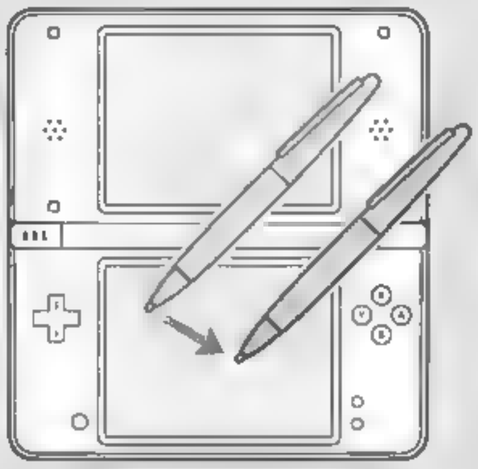
Touch

Lightly pressing the stylus against the Touch Screen is known as "touching".



Slide

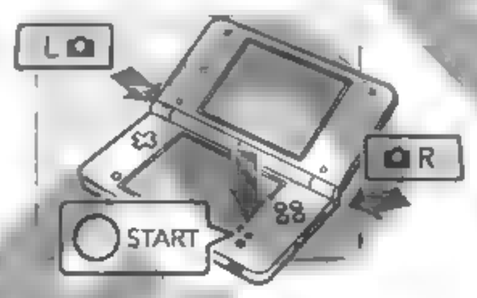
Placing the stylus against and moving it over the surface of the Touch Screen is known as "sliding".



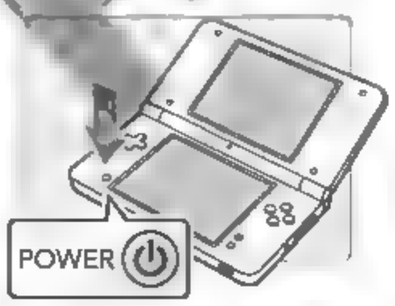
When you cannot operate the Touch Screen properly

You can start the Nintendo DSi XL system on the **Touch Screen Calibration Screen** by taking the following steps when turning on the power. Try this if you are having trouble operating the Touch Screen.

1. Press and hold L Button + R Button + START.



2. Press the POWER Button.



Contents

Turning the power on and off 28

Nintendo DSi Menu 30
- Screen Layout Explanation 30
- Camera Mode 32
- Using Game Cards 33

Nintendo DSi Camera 34
- Getting Started 35
- Using the Cameras 36
- Viewing the Album 46
- Options (Exchanging Photos/Frames, Copying, Deleting) 48
- Calendar 52

Nintendo DS Sound 53
- [illegible] 53
- [illegible] 54
- [illegible] 59
- [illegible] 62

[illegible] DSi Shop 63
- [illegible]tendo DSi Points? 63
- [illegible]edeem Nintendo DSi Points 64

DS Download Play 66
- Using DS Download Play 66

PictoChat 67
- Starting PictoChat 67
- Controls 68

Nintendo DSi Browser 70
- Nintendo DSi Browser Instruction Manual 70

System Settings 72
- System Settings 72
- Data Management 74
- DS Wireless Communications/Brightness Settings 75
- Profile 76
- Date/Time/Alarm 77
- Parental Controls 78
- Touch Screen Calibration/Mic Test 83
- Internet 84
- System Update/Format System Memory 100
- Using the Keyboard 101

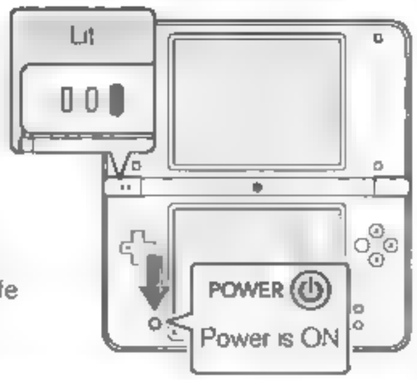
Others 102
- Glossary 102
- Error Messages and Error Codes 104

PRINT NOT FOR

Turning the power on and off

Powering Up

Press the POWER Button and the power indicator LED will light up, indicating that the system has been turned on. (To turn the system off, press and hold the POWER Button for half a second or more)



Note:

- If the POWER Button is pressed (not held down) while the system is on, a reset will be performed.
- For information about the power indicator LED and battery life see Page 14 →

Turning the power on for the first time

Follow the step by step guide shown below to configure the settings

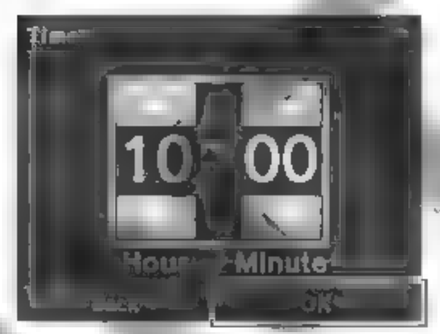
1. Touch OK.

2. Touch your language then touch OK.

3. Touch your country of residence then touch OK.

4. Touch [ ][ ] to set the date then touch OK

5. Touch [ ][ ] to set the time Touch OK.



6. Touch the keyboard and enter a name. Touch OK.

Note: The maximum length for a user name is 10 characters. For information about the keyboard [illegible]

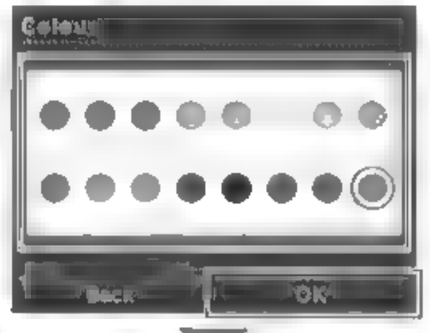
7. Touch the keyboard and enter a message Touch OK.

Note. The maximum length for a message s 26 characters. For information about the keyboard see Page 101 →

8. Touch [ ][ ] to set your birthday Touch OK.

9. Touch a colour of your choice. Touch OK.

Note: This colour will be used in various places such as the **Nintendo DSi Menu**.



10. Touch QUIT (To configure Parental Controls, touch SETTINGS. See Page 78 →.)

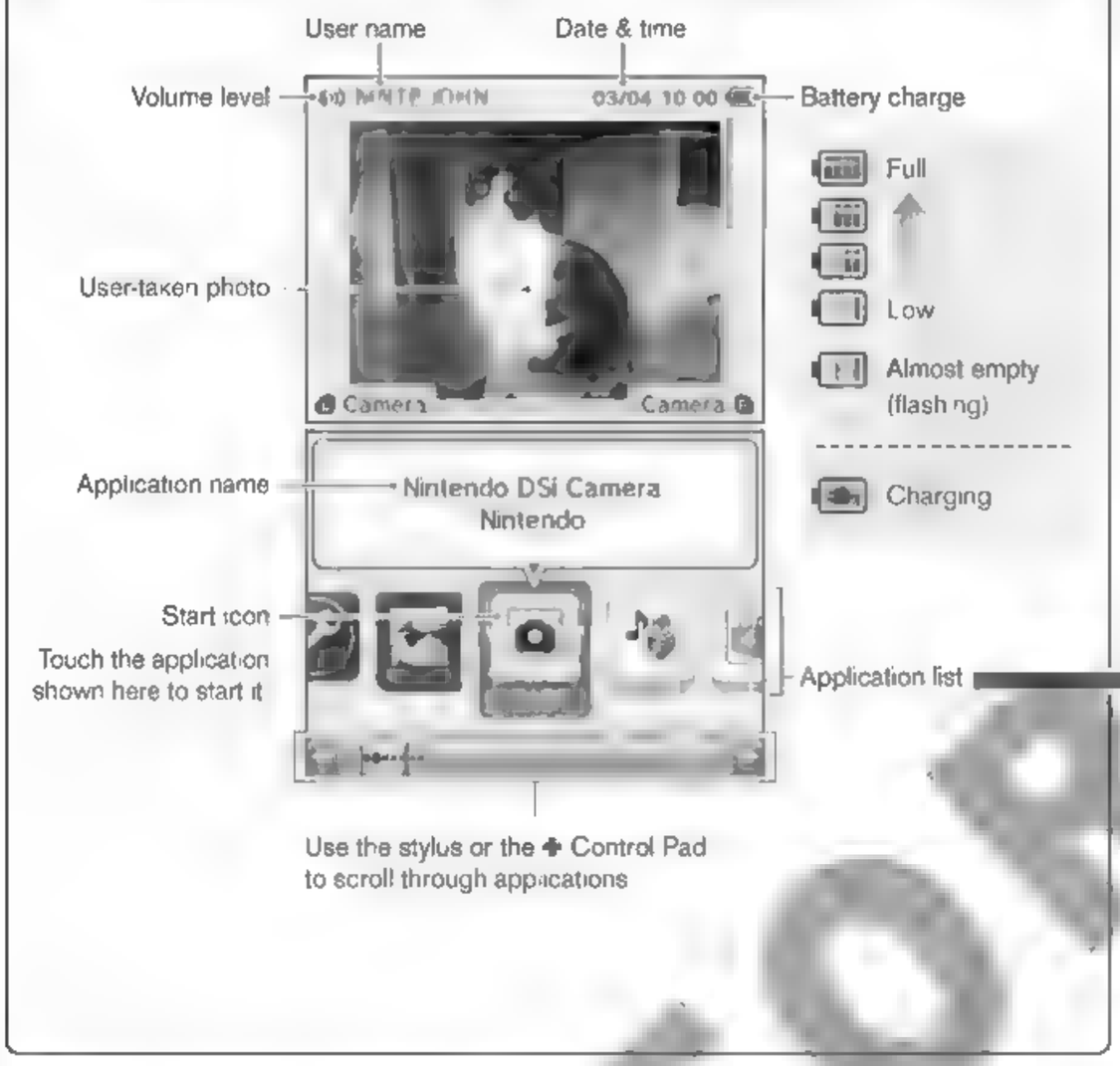
Note. Parental Controls settings allow parents or guardians to manage what content can be used or downloaded on the Nintendo DSi XL system.

NOT FOR RESALE

Nintendo DSi Menu

The **Nintendo DSi Menu** appears automatically when you turn the system's power on. On this menu you will see icons for the system's built-in applications and for any Nintendo DS Card, Nintendo DSi compatible Card or Nintendo DSi Card inserted into the Game Card slot. Touch these icons to play games, use the applications or enter SYSTEM SETTINGS. You can also press the L Button or R Button to enter **Camera Mode** and take photos.

Screen Layout Explanation



Application list: Here are the icons you'll see on the application list.

Card Software Icons

This icon appears when there's no Game Card inserted in the Game Card slot

When a Game Card is inserted in the Game Card slot, an icon for that game will appear

The icon for THE LEGEND OF ZELDA™ PHANTOM HOURGLASS is shown here

Built-in Application Icons

These are the icons of the system's built-in software applications.

System Settings Page 72

Nintendo DSi Sound Page 84

DS Download Play

Nintendo DSi Browser

Nintendo DSi Camera Page 34

Nintendo DSi Shop Page 63

PictoChat Page 67

Others

Open Box Icon

This icon appears when no application is present. The number of empty boxes represents the number of applications that can be added

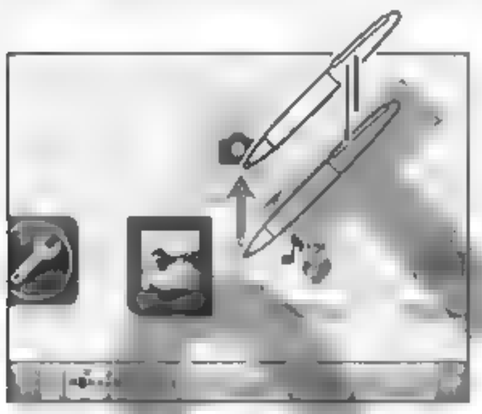
Nintendo DSi + Internet Icon

Select this icon from the **Nintendo DSi Menu** to watch a video showing the many advantages of connecting your Nintendo DSi XL system to the internet. This video can be deleted after viewing to free up space

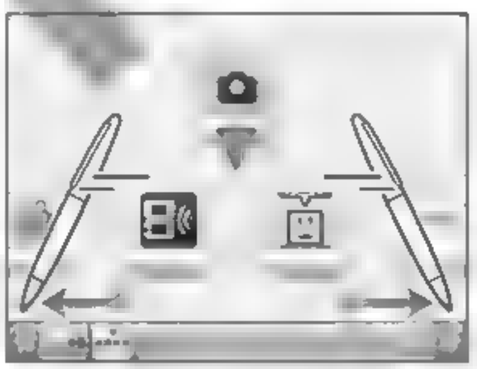
Present Icon

This icon appears when you add a new application by purchasing it via Nintendo DSi Shop, or through some other means. Touch a present icon to unwrap the application icon.

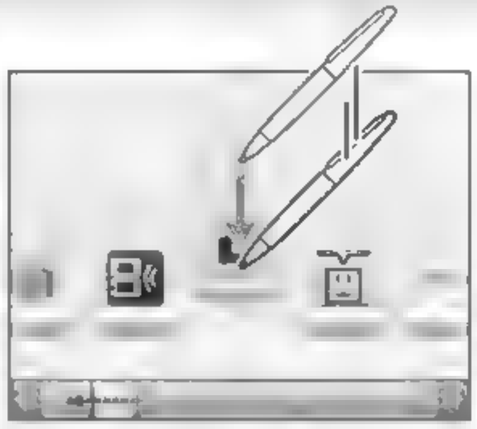
Moving Icons



1. Hold the stylus on the icon you want to move and slide the stylus up or down to pull the icon out of sequence. You can also press left and right on the ✚ Control Pad to select the icon, then press up to move it up.



2. Scroll through the list until you find where you want to place it.



3. Place the icon into its new location and lift the stylus off the screen, or press down on the ✚ Control Pad

4. That's it! You're done

FOR

Camera Mode

On the **Nintendo DSi Menu**, press the L Button or R Button to enter **Camera Mode**.

Note: Photos you take will be saved to the Nintendo DSi System Memory

Number of photos remaining

Start Nintendo DSi Camera (A Button)

Take a photo (L Button, R Button, or A Button)

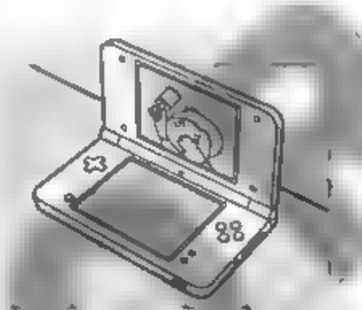
Switch between inner and outer cameras (X Button)

Return to the **Nintendo DSi Menu** (B Button)

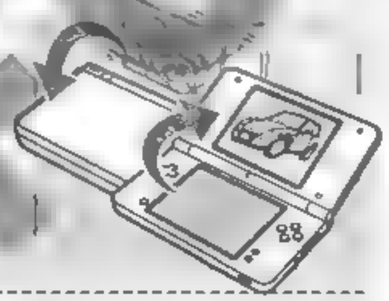
Turn the menu display on and off (Y Button)

Note: You can also use the buttons shown in brackets

Top Screen Photo Display

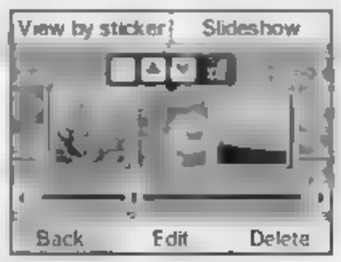


- Photos taken in **Camera Mode** will appear on the top screen of the **Nintendo DSi Menu**



- If you have taken multiple photos in **Camera Mode**, the photo that appears on the top screen will change every time you turn the Nintendo DSi XL system on or exit **Sleep Mode** by opening the Nintendo DSi XL system.

- You can use the Nintendo DSi Camera photo album to select which photos appear on the top screen.

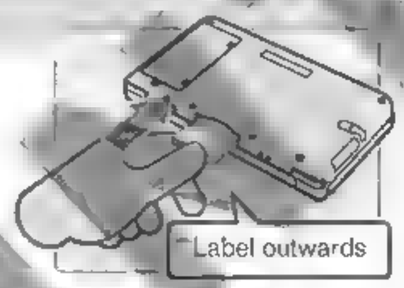


Album Screen in Nintendo DSi Camera

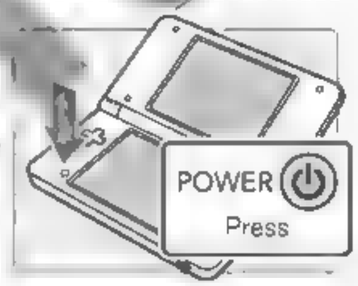
Using Game Cards

Starting a Game

1. Insert a Game Card in the Game Card slot
   If you have trouble inserting the Game Card, remove it and check that the label is facing outwards.



2. Press the POWER Button.

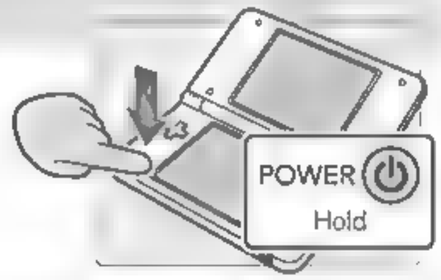


3. Touch the Game Card icon.

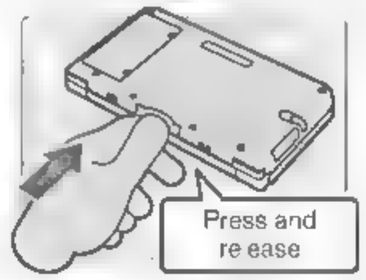
4. Refer to the game's Instruction Booklet for game play information

Exiting a Game

1. Press and hold the POWER Button.



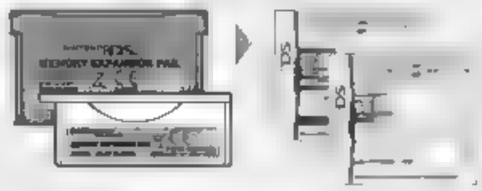
2. Press in until you hear a clicking sound and then pull out the Game Card.
   Be careful that you don't press and release the Game Card too hard, or it might pop out quickly.



Incompatible Nintendo DS Software and Peripherals

The following software and peripherals cannot be used with Nintendo DSi XL.

- Nintendo DS Browser Card
- Nintendo DS Memory Expansion Pak (NTR-011)
- Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak (USG-007)

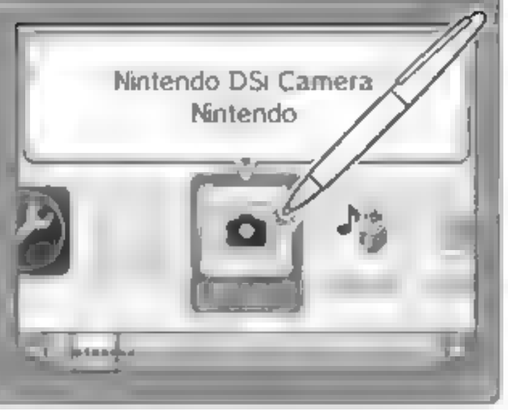


- Nintendo DS Rumble Pak (NTR-008)

In addition to these products, it is not possible to use any peripherals that would connect to the Nintendo DS or Nintendo DS Lite systems via the Game Boy Advance™ Game Pak slot or anything that functions in conjunction with a Game Boy Advance Game Pak.

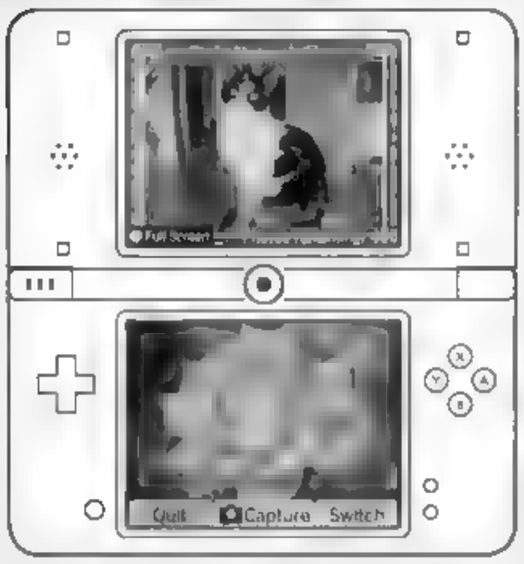
Nintendo DSi Camera

With the Nintendo DSi Camera, you can use 11 different types of lens to take photos, watch slideshows of your photos and exchange photos with other Nintendo DSi / Nintendo DSi XL systems.

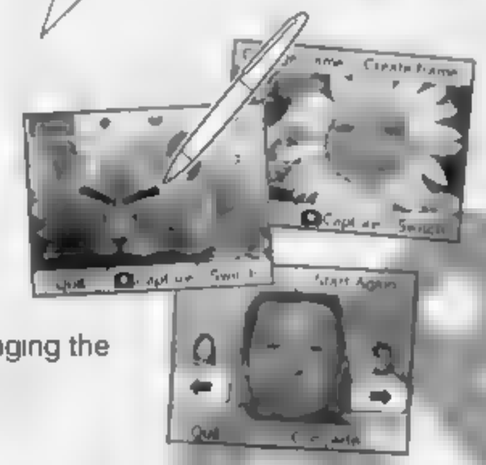


What is Nintendo DSi Ca

Have fun taking photos

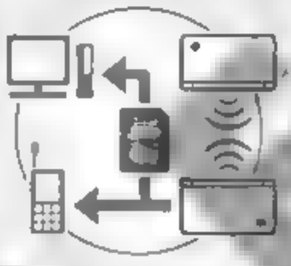


There are two cameras on the Nintendo DSi XL system, one inner and one outer.



Have fun decorating, distorting and changing the colours, or just take normal photos.

View



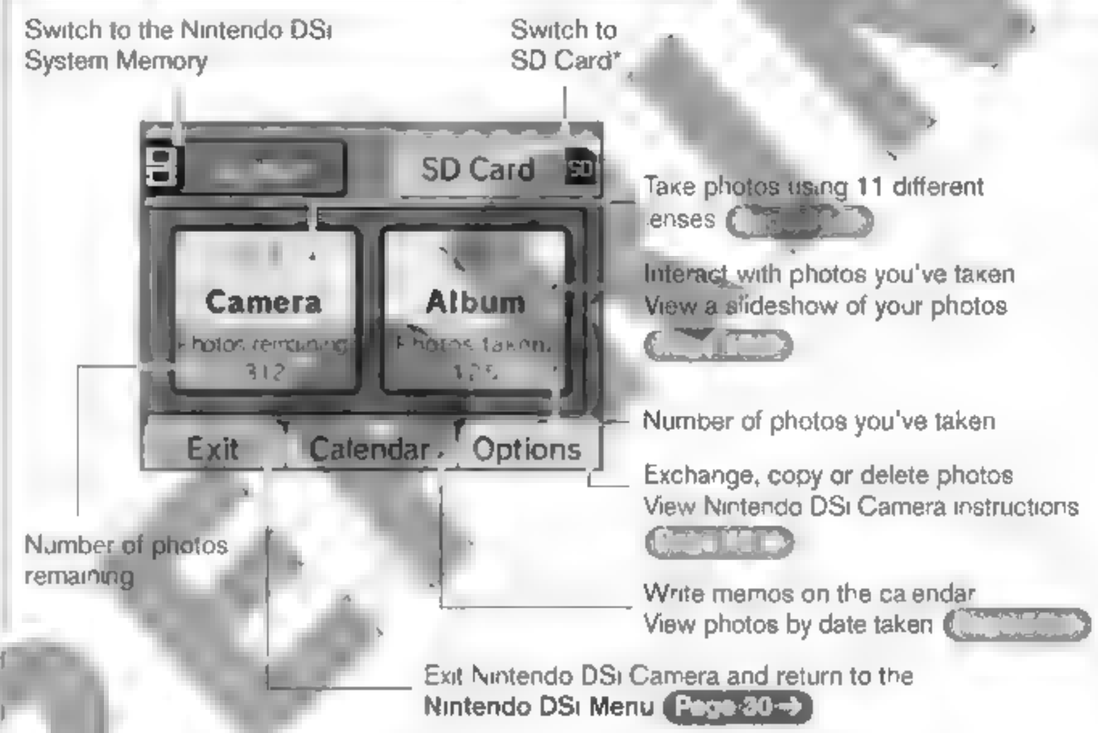
Photos can be added to the Album, made to appear as a Slideshow and viewed according to the date they were taken.

Additionally, photo data can be saved to an SD Card and shared between Nintendo DSi and Nintendo DSi XL systems.

Getting Started

When you start Nintendo DSi Camera, you will have several options available. Touch the Touch Screen to make a selection.

Screen Layout Explanation



Page 30→

*By saving to an SD Card, you can view your photos on a computer or print them out (This requires a computer that can read SD Cards.)

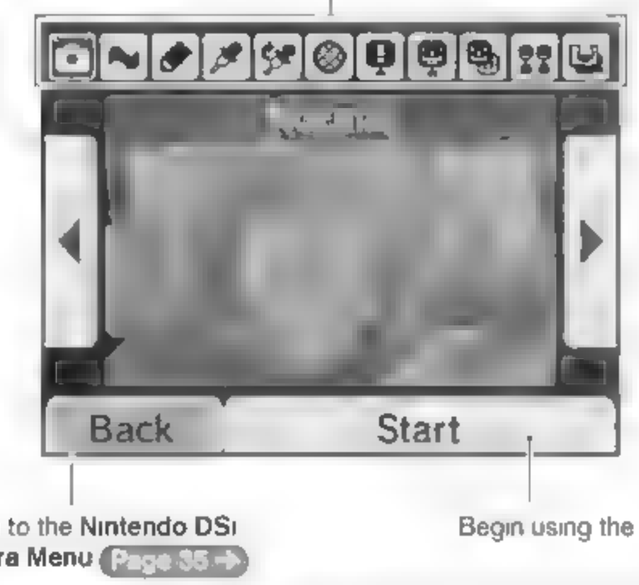
How Many Photos Can I Save?

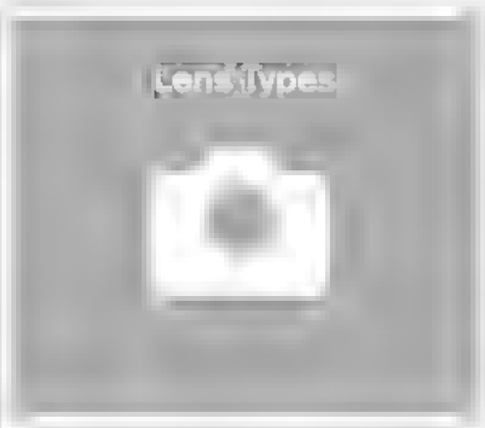
- Check the PHOTOS REMAINING display to see how many photos you can save in your selected location. Because the size of photo data can vary, this number is only a rough indicator – it does not reflect a precise number of photos.
- Since photo data size varies, taking one photo may also decrease remaining photos by two or even none at all.

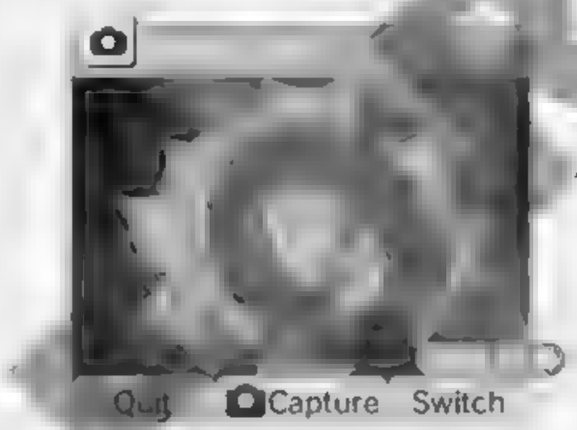
much free space they have available.

Selecting a Lens

Touch CAMERA in the **Nintendo DSi Camera Menu** to view the **Lens Selection Screen**. Touch the icon representing the lens you want to use, and then touch START to begin using that lens.

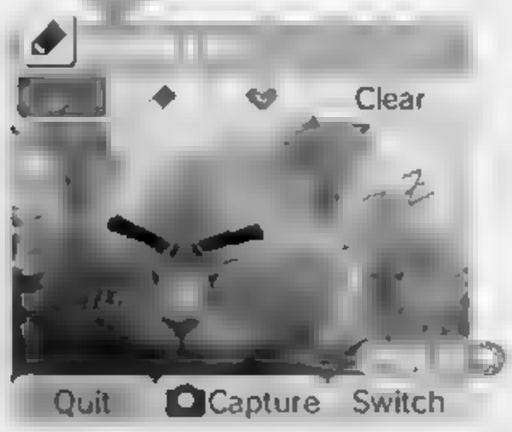




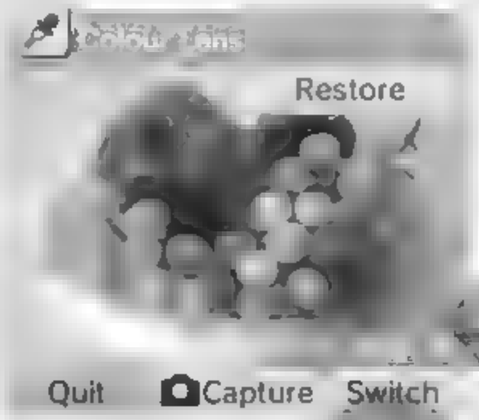


Take normal unaltered photos

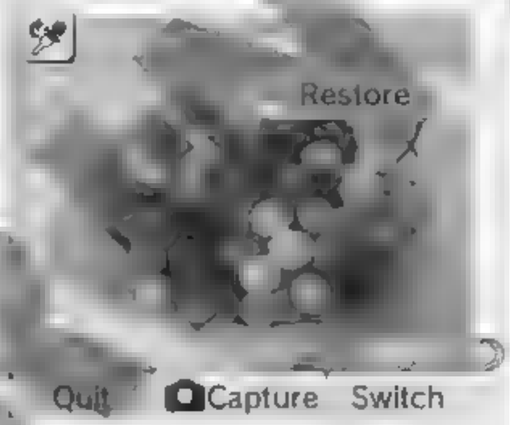
Slide the stylus across the Touch Screen to distort the image.



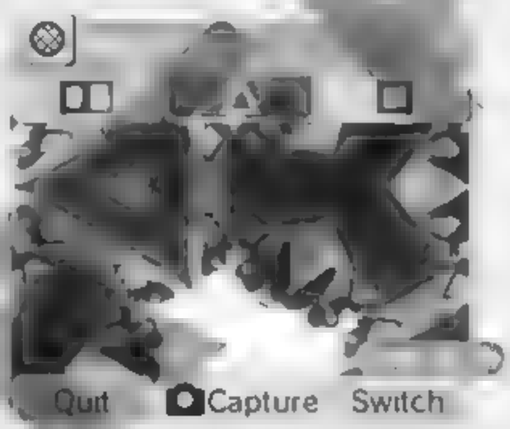
Doodle on your photos.



Restore colour to black-and-white photos

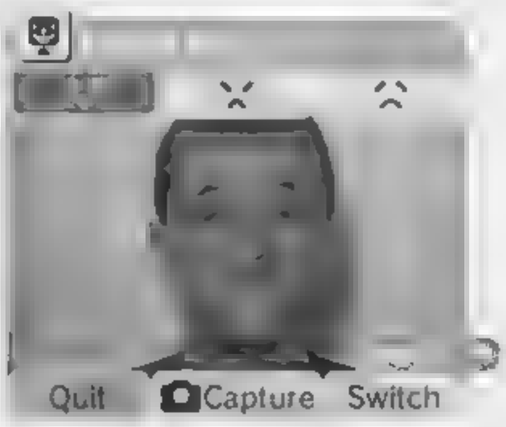


Alter colours in your photos.

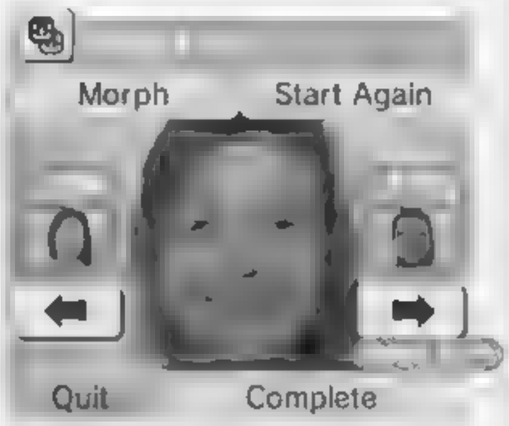


Apply a variety of mirror effects.

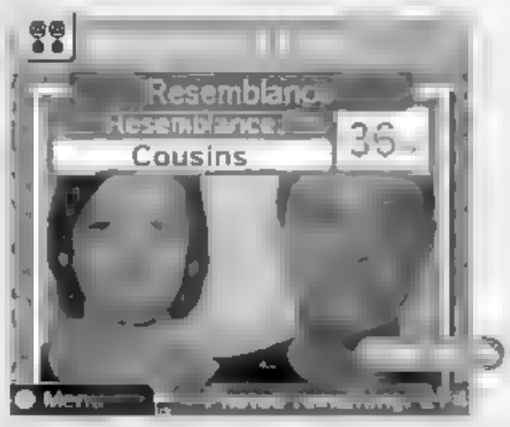
Add mischievous effects to faces



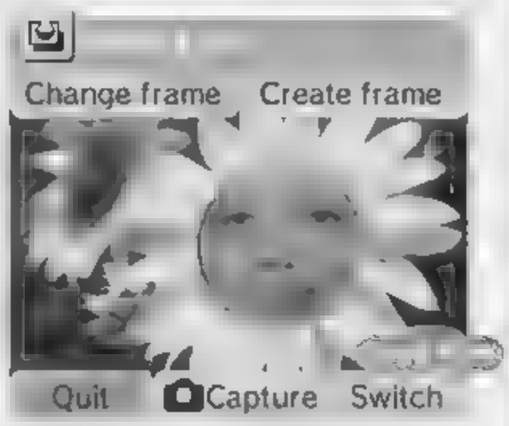
Change facial expressions.



Blend photos of two faces together.



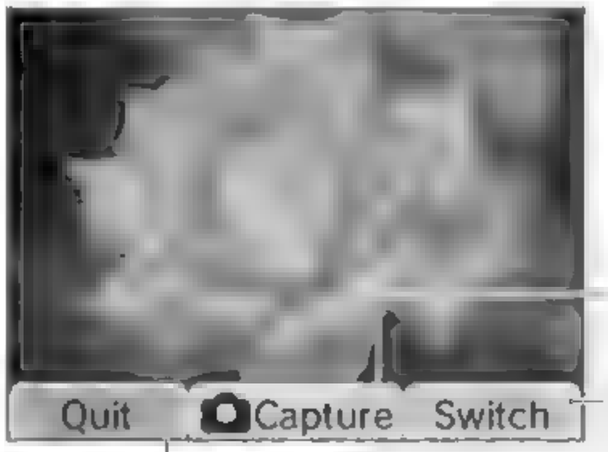
Evaluate how similar two faces are.



Create frames and take photos within those frames

Normal Lens

This lens works like a normal camera and has no special effects.



Take a photo
(L Button, R Button or A Button)

Switch between the inner and outer camera (X Button)

Return to **Lens Selection Screen** (B Button)

The menu display for icons like (Capture) can be toggled on and off (Y Button)

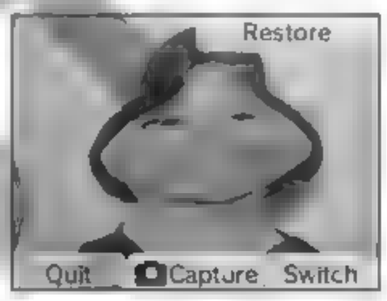
Note: These controls are the same for all lenses. You can also use the buttons shown in brackets.

Distortion Lens

Use this lens to distort the image by sliding the stylus across the Touch Screen.

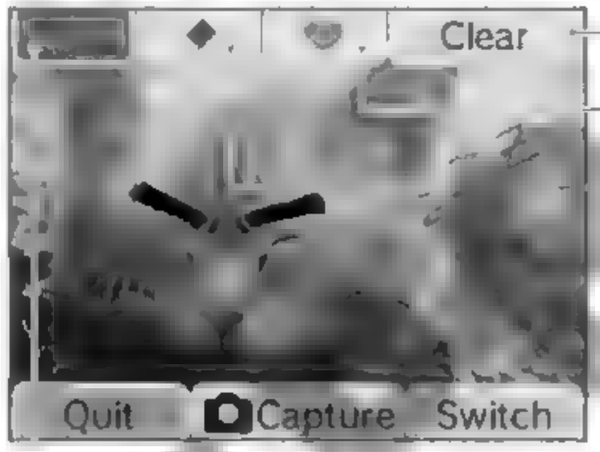
Restore the distorted image to normal

The photo gets stretched in the direction you move the stylus



Graffiti Lens

Use this lens to decorate your photos using pens and stamps.



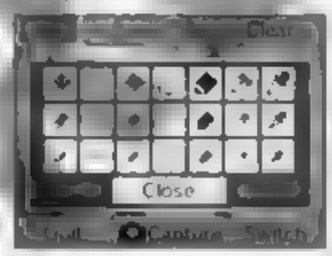
Erase all graffiti

Use a stamp

Use an eraser
There are three eraser sizes.

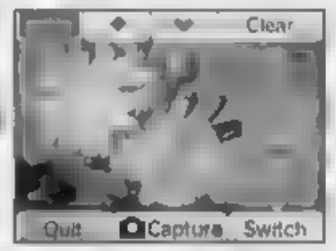
Use pens or droppers (you can select pen colour and thickness)
You can set your pen colour to any colour you see on screen by using the dropper.

Using Droppers



1 Select a dropper

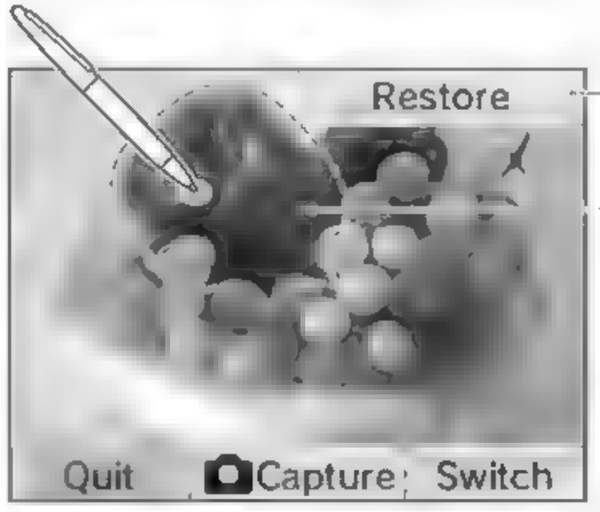
2 Touch any colour



3 The pen changes to the colour you touched

Black-and-White Lens

This lens converts the image to black-and-white. Any colour can be added back into the image by simply touching the screen.



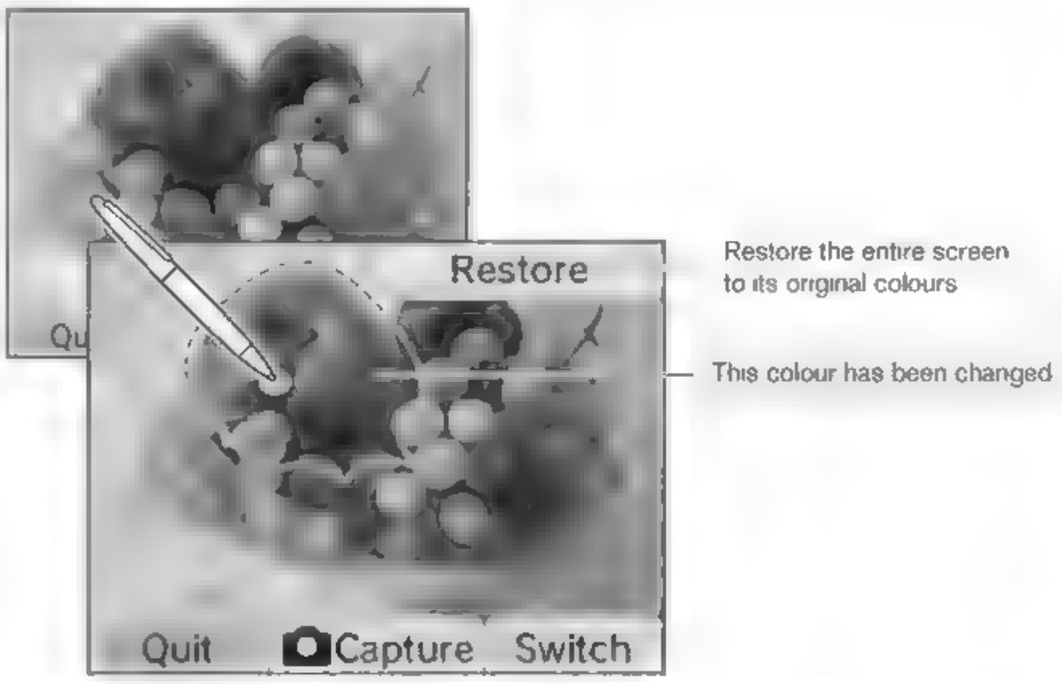
Restore the entire screen to black-and-white

This colour has been added back into the image

Colourpad Lens

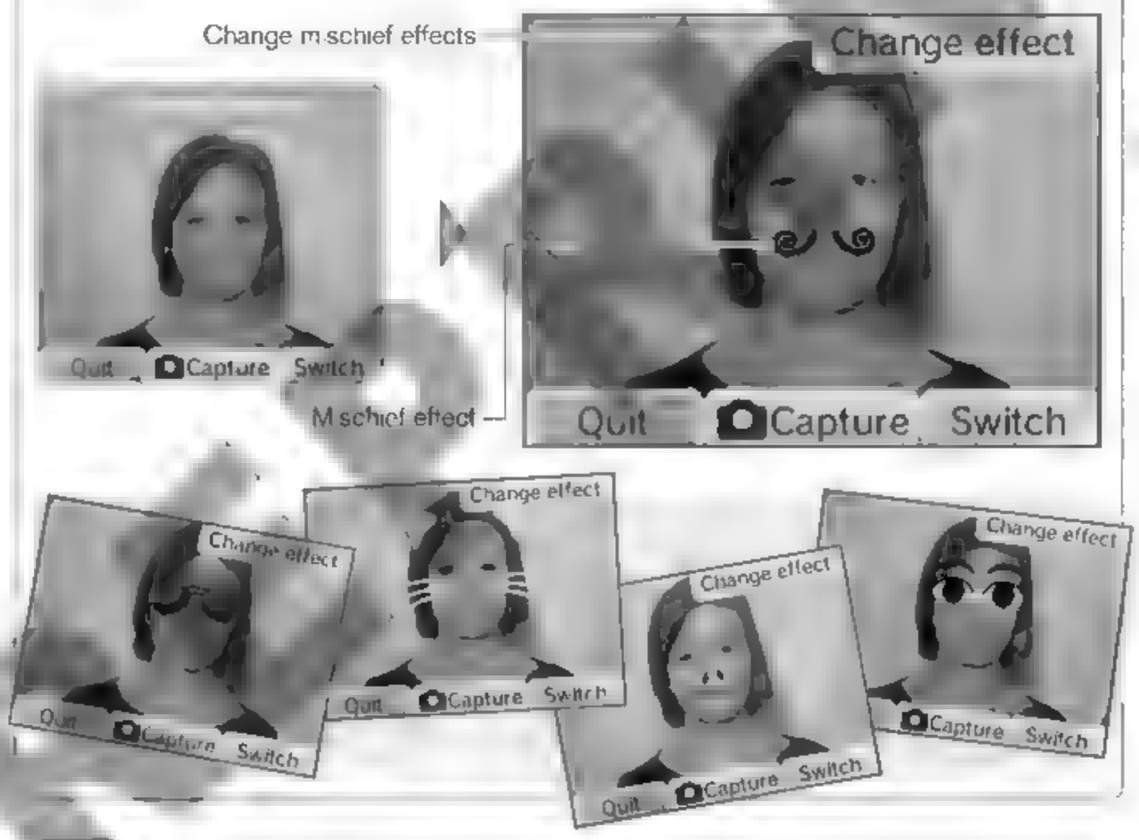
Use this lens to change the colours in your photos. Each time you touch a colour it will change.

Note: Touching white, black or grey areas will not change their colour.



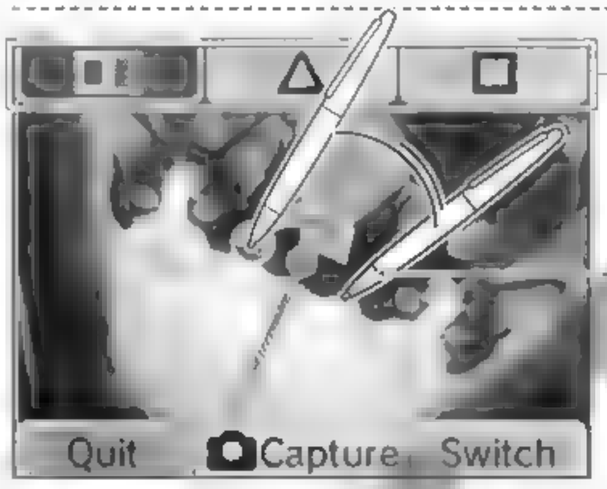
Mischief Lens

Use this lens to add special effects to the faces in your image.

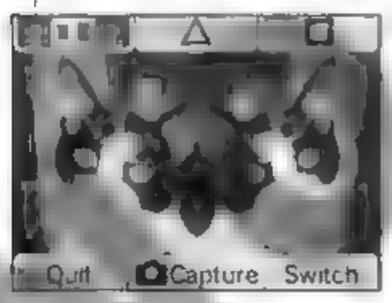


Mirror Lens

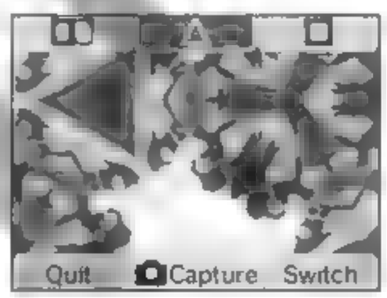
Use this lens to add mirror effects to your photos.



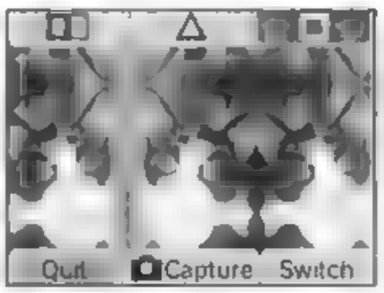
Split mirror



Triangular mirror



Square mirror



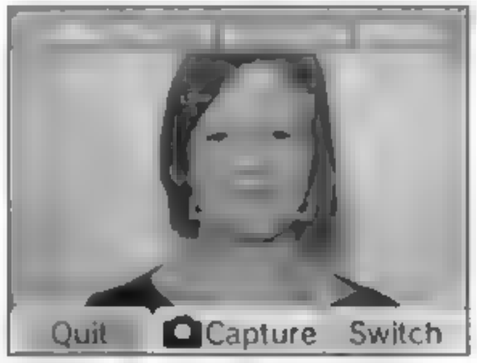
Facial Expression Lens

Use this lens to change the expressions on the faces in your image.

[Merge] Lens

Use this lens to blend the photos of two faces together.

1. Capture a photo of the first face.
   Try to get the face as large as possible and centred on the Touch Screen



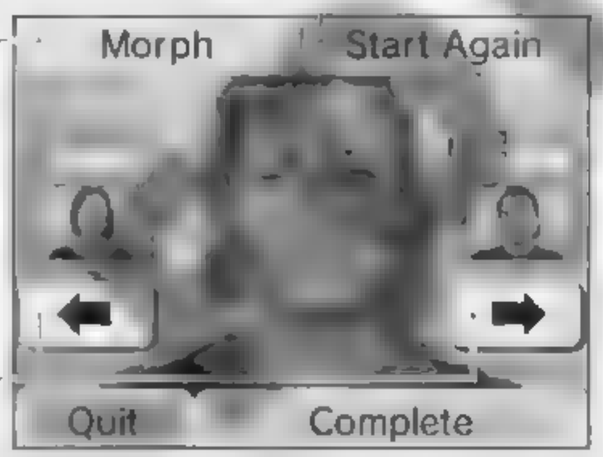
2. Capture the second face as you did the first
   It's easier to merge the faces if the second face is as close as possible in size and position to the first face.

3. Once you have the results of the merge, touch ⬅ or ➡ to change the merge ratio (%) of the two faces.

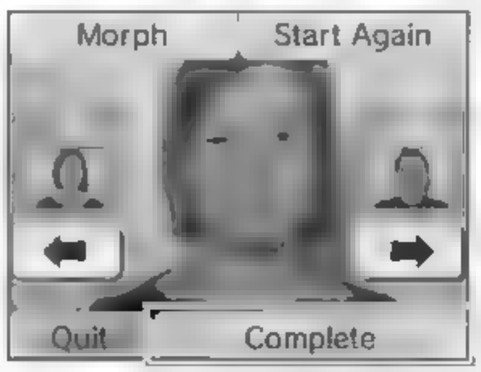
Start again from the beginning

Automatically shift the merge ratio

Change the merge ratio of the two faces manually



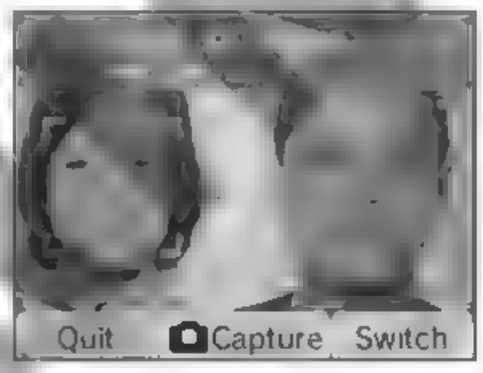
4. Touch [Complete] to save the image.



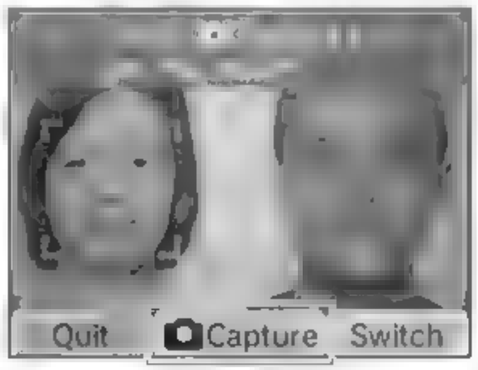
[Resemblance] Lens

Use this lens to evaluate how similar two faces are

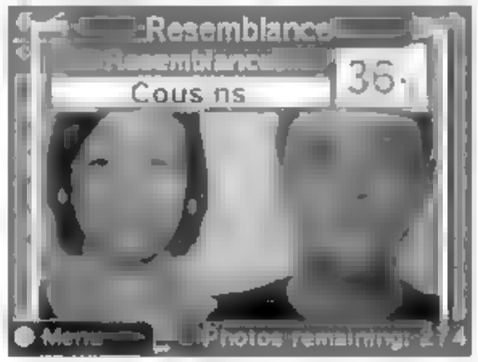
1. Line up two faces on the screen.
   A square frame will appear around a face once it has been recognised.



2. When both faces have been recognised, touch [Capture].



3. The resemblance results will appear, and the photo will be saved.



Warnings Regarding Face Recognition

For more precise facial recognition when using the Mischief, Emoter, Merge or Resemblance lenses, pay attention to the following points:

Take photos in a bright environment.

Capture the whole face on-screen.

Capture the face from the front.

Don't tilt the head.

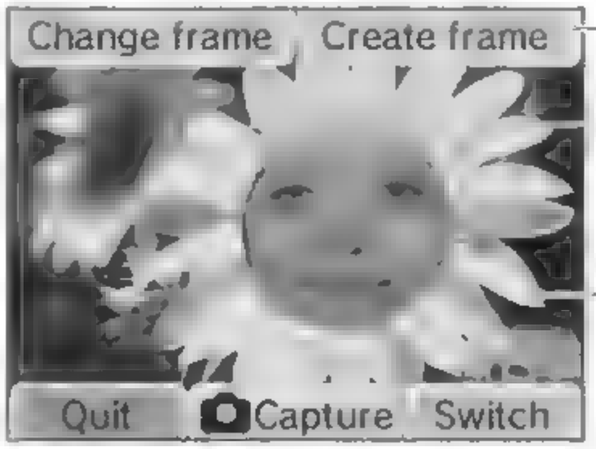
Lift fringe to make eyebrows visible.

Take off glasses.

Please keep in mind that following these steps may not ensure perfect facial recognition.

Frame Lens

This lens can be used to take photos within frames (photos with part of the image removed). You can use one of the default frames included with Nintendo DSi Camera or you can create your own to use.



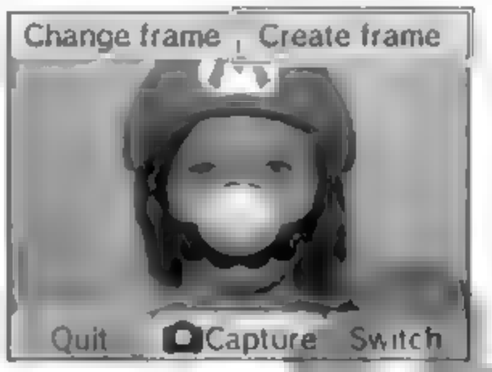
Create a new frame

Select a different frame

Current frame

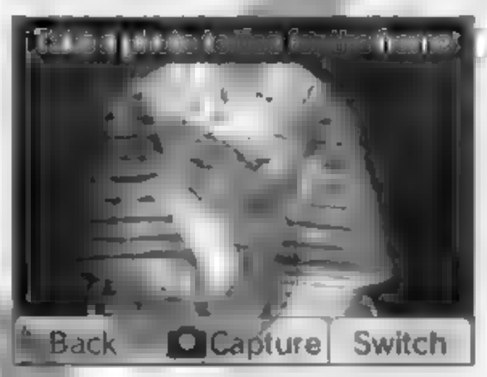
Creating Frames

1. Touch CREATE FRAME on the Touch Screen.



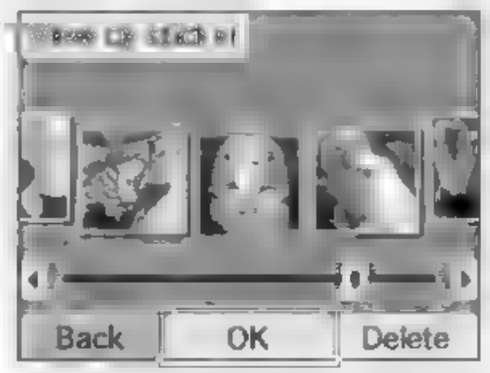
2. Select whether you want to take a new photo or use a photo you've already taken.

NEW PHOTO



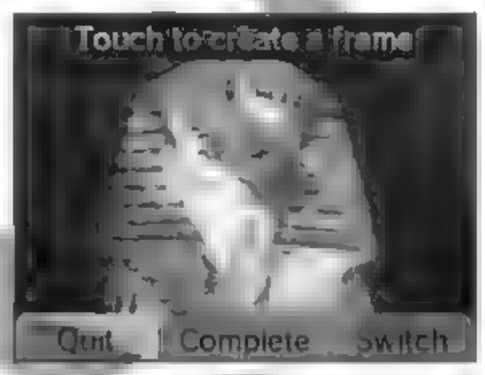
Take a new photo to use as a frame.

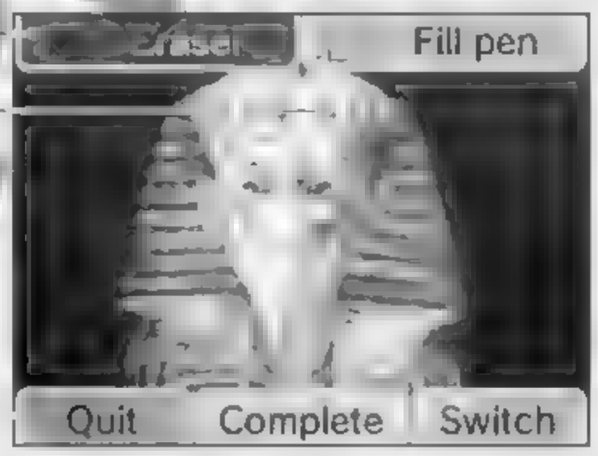
PHOTO IN ALBUM



Select a photo from your album and touch [OK].

3. Use the eraser to carve out a blank area in the photo



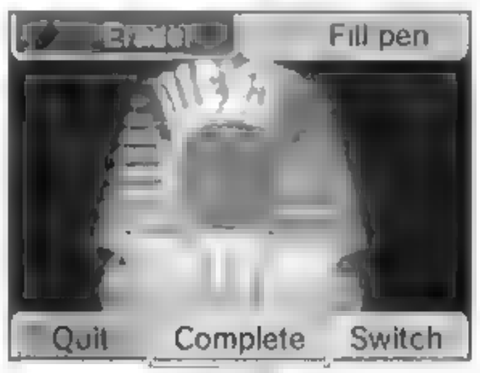


Use eraser

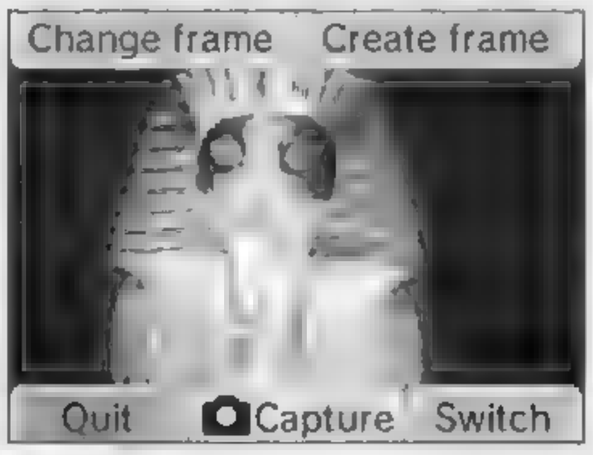
Use fill pen

Return to the previous screen

4. Touch [Complete] to save your frame.
The completed frame is saved as frame data. You can select it by touching CHANGE FRAME

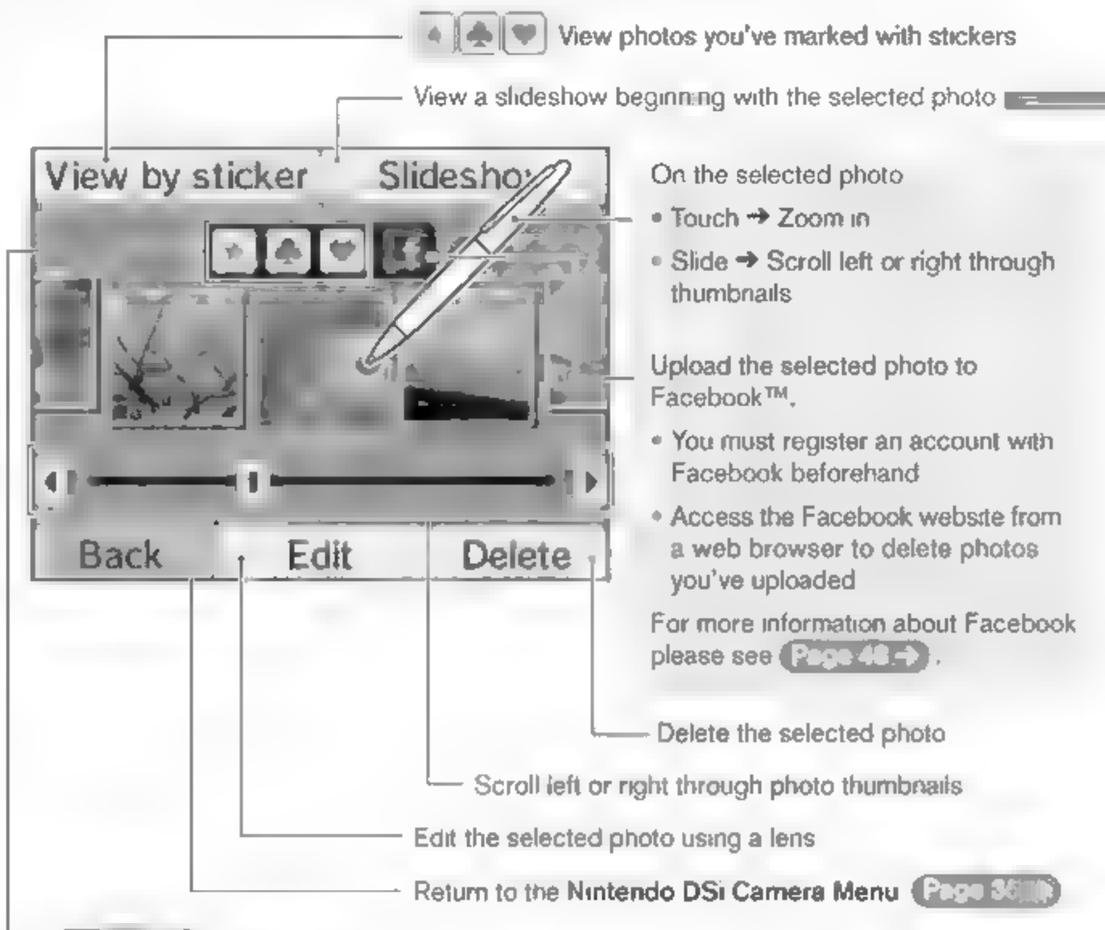


Now, you can use the frame you just created and take a new photo with it!



Viewing the Album

Select ALBUM from the **Nintendo DSi Camera Menu** to view thumbnails of your photos. You can view, edit or delete any of the photos you have taken.



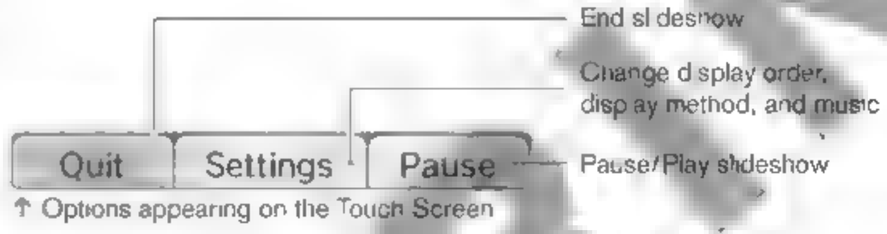
Stickers

You can apply a variety of stickers to your photos to help organise them.

Note: Photos with stickers will appear on the top screen in the **Nintendo DSi Menu**. Photos captured from the **Camera Mode** in **Nintendo DSi Menu** will automatically receive a sticker.

Slideshow

Select SLIDESHOW from the **Album Screen** to display photos one after another.



↑ Options appearing on the Touch Screen

Slideshow Settings

Change the order of photo display

IN ORDER – Display in the order shown in the album

RANDOM – Display in random order

Change the display method

Change the music

Confirm settings and return to slideshow

About the Thumbnails

- Photos are displayed from left to right in order of oldest to newest. When using VIEW BY STICKER, photos are displayed from left to right in the order in which stickers were applied.
- Photos with file formats that cannot be displayed will have a icon.
- If you have a lot of photos, it might take a while for all of the thumbnails to appear.

Displaying Photos in the Nintendo DSi Menu

Only photos labelled with a sticker will appear on the top screen of the **Nintendo DSi Menu**. Apply a sticker to any photos you want to display in the **Nintendo DSi Menu**. Remove stickers from any photos you do not want to appear in the **Nintendo DSi Menu**. Photos created using other software will not appear here, even if you attach a sticker to them.

Photo Data

- Only photos taken with a Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system can be displayed or edited in Nintendo DSi Camera. Photos taken with a digital camera or mobile phone cannot be displayed, nor can those photos which have been taken on a Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system and copied to an SD Card, if the file name, position of the file on the SD Card or content of the file have been altered on a computer or other device.
- Photos taken on a Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system contain thumbnail data and photo data. Editing the photos on a computer or other device does not guarantee that the thumbnail data will reflect those changes. As a result, third parties may be able to view unedited thumbnail data if altered photos are uploaded to the internet. Photos modified on a Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system reflect those changes in their thumbnails.

Facebook is a trademark of Facebook, Inc.

wing the Album

About Facebook

Facebook is a social networking website operated by Facebook, Inc , a company located in the USA, for those aged 13 years and above. Facebook can be used to keep up with family and friends, share photos and socialise. For more details, please see the Facebook website www.facebook.com. The uploaded photos and any other personal data you provide when registering an account with Facebook or when using Facebook is controlled and processed by Facebook, Inc. Please view Facebook's Privacy Policy for further information as to how your personal data is used by Facebook.

For Minors:

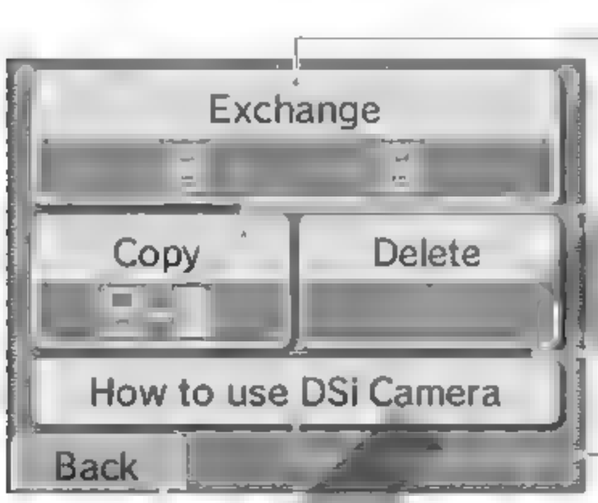
Please ask your parents or your legal guardian to explain the Facebook function to you. In particular, you should ask for permission before uploading any photos. Please be aware that the images uploaded onto Facebook will be released on the internet allowing a lot of people to view them. Do not upload any photo that may be illegal, inappropriate, harmful or may violate any third party rights such as portrait rights, privacy rights or copyrights. Especially, if you upload photos displaying people, ensure to obtain their permission beforehand.

For Parents or Guardians:

Please be aware that the images your child uploads onto the Facebook website will be released there allowing other people to view them. As it is important for parents to know about their children's activities on the internet, please see the Facebook website www.facebook.com for more details on Facebook. If you do not want your children to upload photos, you can deact vate this feature via Parental Controls

[illegible]

Select OPTIONS from the **Nintendo DSi Camera Menu** to exchange, copy or delete photos or frames. You can also delete memos here.



Communicate with other Nintendo DSi or Nintendo DSi XL systems to exchange photo and frame data

Copy photos and frames between the Nintendo DSi System Memory and an SD Card

Delete photos, frames and memos

View the Nintendo DSi Camera tutorial

Return to **Nintendo DSi Camera Menu**

Information about use of Photo and Frame Exchange

Please pay attention to the following regarding the exchange of photos and frames

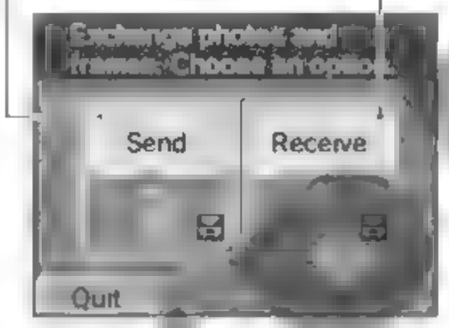
- Photos and frames sent using DS Wireless Communications in the Nintendo DSi XL system may be modified and resent by the recipient or other third parties.
- Photos and frames that have been passed on to other users cannot be deleted from the recipient's system by the sender or restricted in use/distribution.
- Please pay sufficient attention to image rights, privacy rights and copyrights when sending photos and frames.

Exchanging Photos/Frames

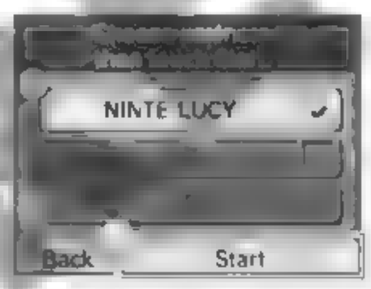
Communicate with other Nintendo DSi or Nintendo DSi XL systems to exchange photos or frames.

Controls for Sender

1. Touch SEND. Wait for the recipient(s).



2. Select recipients (1) then touch START.

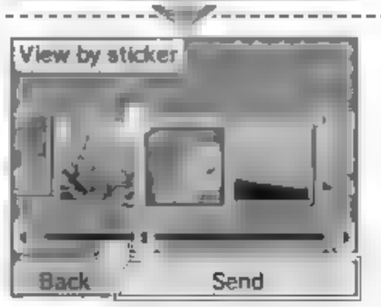


You can send to up to three Nintendo DSi / Nintendo DSi XL systems at once

3. Select where your photo (or frame) is located (either SYSTEM MEMORY or SD CARD).

4. Select what you want to send.

5. Select the photo (or frame) to send, then touch SEND.



6. Select YES when you see the confirmation message.

Controls for Recipient

1. Touch RECEIVE.
2. Touch a location to save to.

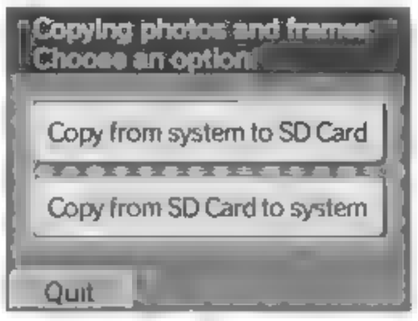
3. Touch who you want to receive data from.

Controls for receiving are finished at this stage

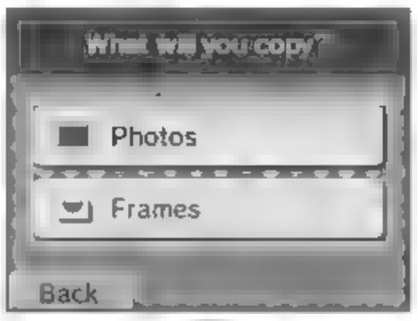
Copying Photos/Frames

You can copy saved photos and frames created on your Nintendo DSi XL system to an SD Card. Providing that you have not altered the photo, or changed the file name or location, you can then copy these back to the System Memory.

1. Select where you want to copy from (SD Card or System Memory).

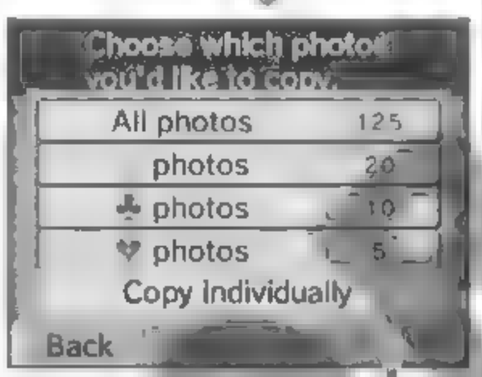


2. Select the kind of data you want to copy



3. Select the photos or frames you want to copy

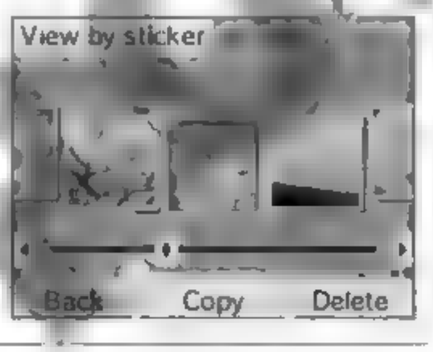
Note: In this screen, the user has selected PHOTOS.



If you select COPY INDIVIDUALLY, you can select a specific photo or frame from the photo album.

4. Select the photo or frame ① and then touch COPY ②.

Note. In this screen, the user has selected PHOTOS



Deleting Photos/Frames/Memos

You can delete photos, frames and memos saved in the System Memory or on an SD Card.

1. Select where you want to delete from (SD Card or System Memory).

2. Select the data you want to delete

Note. In this screen the user has chosen to delete from the System Memory. Since memos can only be saved in the System Memory, the MEMOS option will only appear on this screen.

If you select to delete all memos, select YES on the **Confirmation Screen**.

3. Select which photos or frames you want to delete

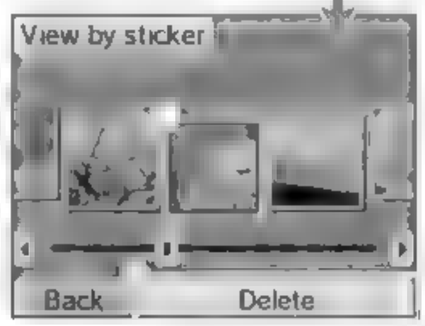
Note: In this screen, the user has selected PHOTOS.

WARNING!
If you select ALL PHOTOS, sticker photos or ALL FRAMES, you can quit during the deletion process, but some of the photos or of the frames may still be erased.

If you select DELETE INDIVIDUALLY, you can select a specific photo or frame from the photo album.

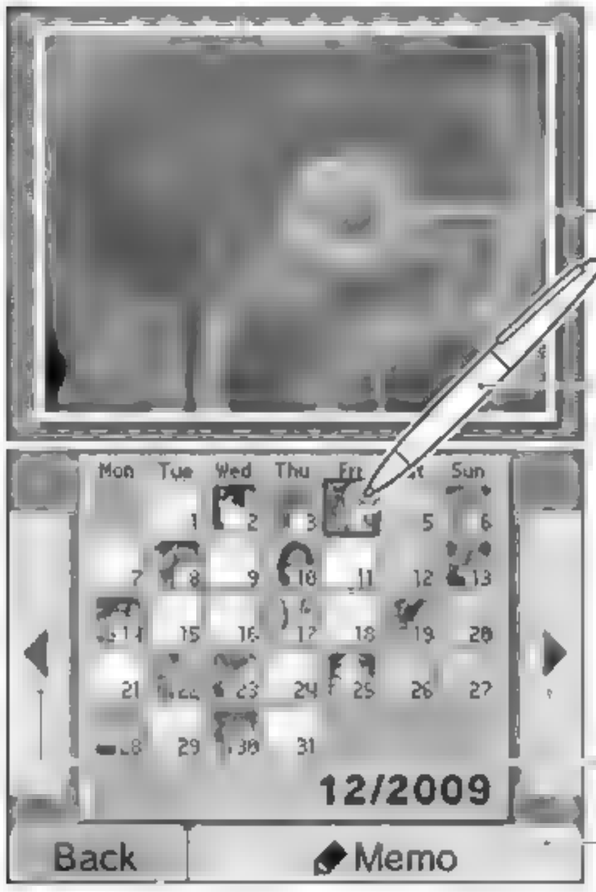
4. Select the photo or frame ① and then touch DELETE ②.

Note: In this screen, the user has selected PHOTOS



NOT FOR RESALE

Select CALENDAR from the **Nintendo DSi Camera Menu** to access the calendar on the Touch Screen



Select a day to view the memo and a photo taken on that day.

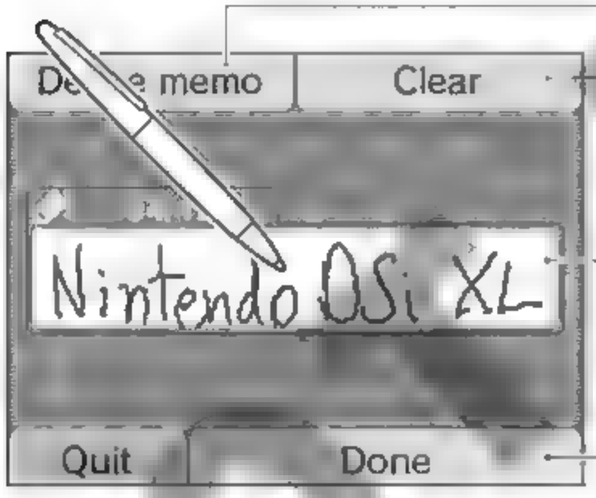
If multiple photos were taken on a single day, different photos will be displayed at fixed intervals

Display the previous or following month

Write a memo for the selected day

Return to **Nintendo DSi Camera Menu**

You can write a handwritten memo for each day, whether it's a note about a special event or a reminder about when those photos were taken. All memos are saved in the System Memory.

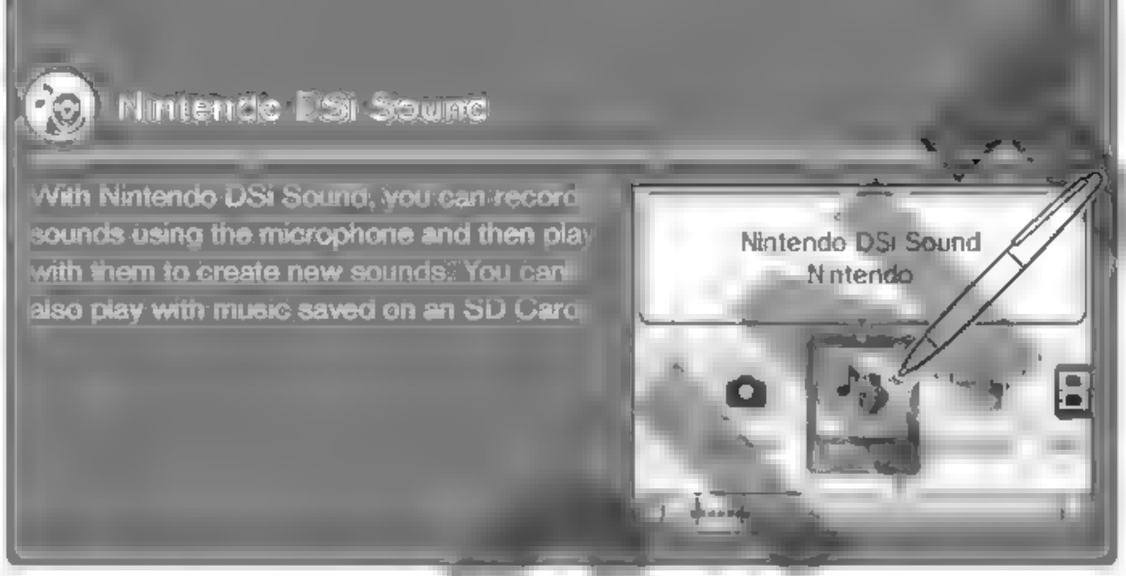


Delete the existing memo

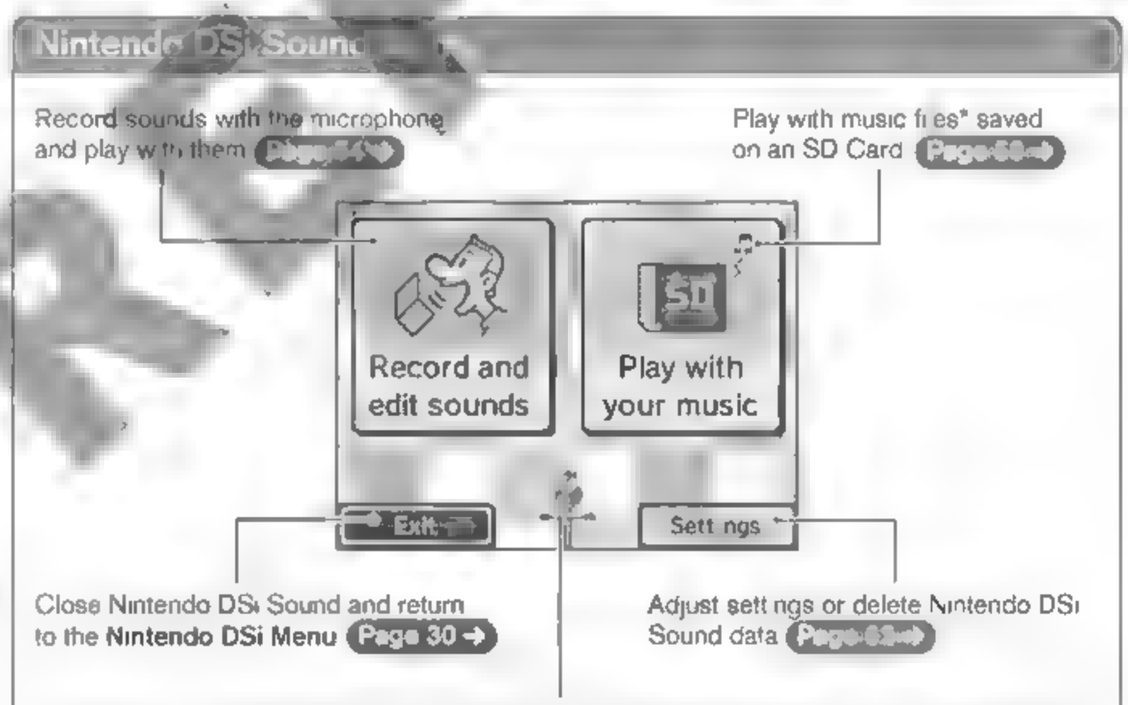
Clear and rewrite the memo

Space for writing the memo

Save the written memo



When you start Nintendo DSi Sound, you will see a sound wave on the top screen and selectable options on the lower screen. Touch an option to begin playing with sound.



*Playable File Formats

The following file formats can be played in Nintendo DSi Sound:

AAC files with .m4a, .mp4 or .3gp filename extensions
Bitrate: 16 kbps – 320 kbps
Sampling rate: 32kHz – 48kHz

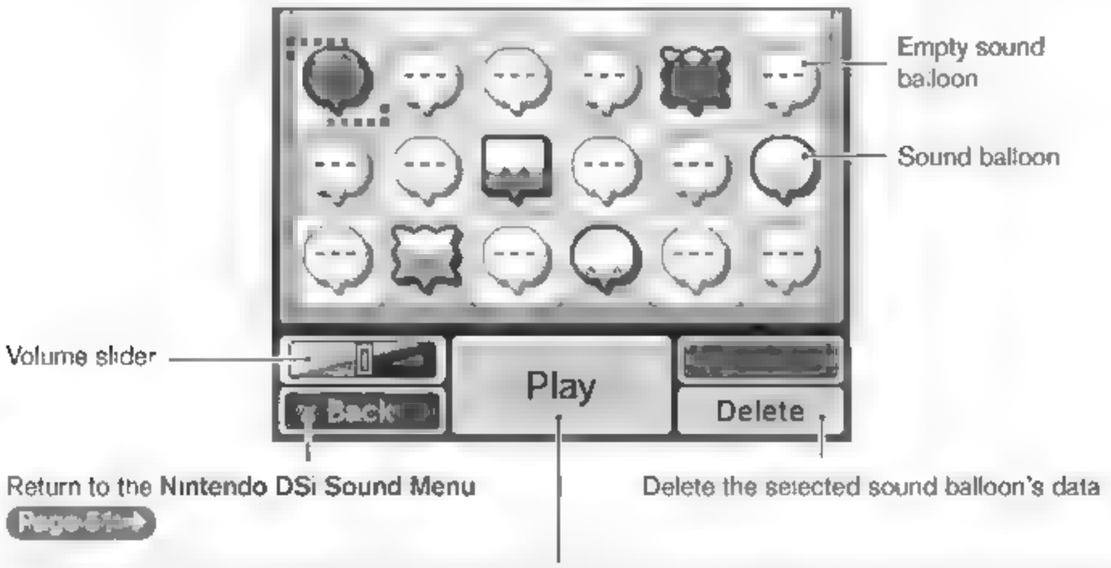
Note. MP3 files are not supported.

For information on how to save music to an SD Card, see

Recording and Playing with Sounds

Touch RECORD AND EDIT SOUNDS from the **Nintendo DSi Sound Menu**

Note: Sound data will be saved in the Nintendo DSi System Memory. No data will be written to or read from your SD card



Return to the **Nintendo DSi Sound Menu**
Page 54→

Delete the selected sound balloon's data

While an empty balloon is selected

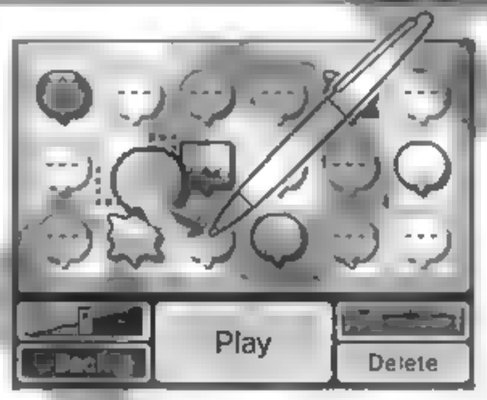
Record — Use the microphone to record a sound. Each balloon can hold up to ten seconds of sound

While a balloon with data is selected

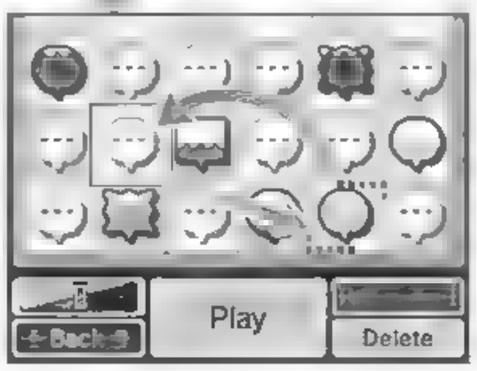
Play — Play with your sounds by changing the playback speed, applying filters, etc.
Page 56→

Moving Data into Different Locations

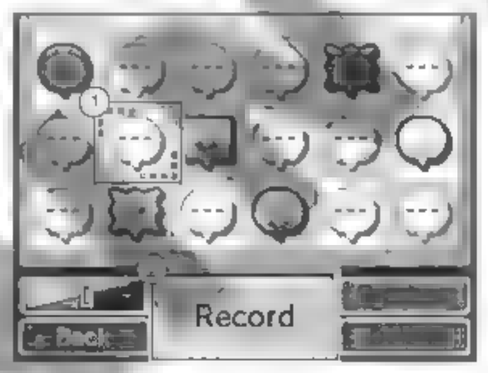
1. Touch the balloon you want to move, and then slide it to a different location and release it.



2. The two balloons will swap locations

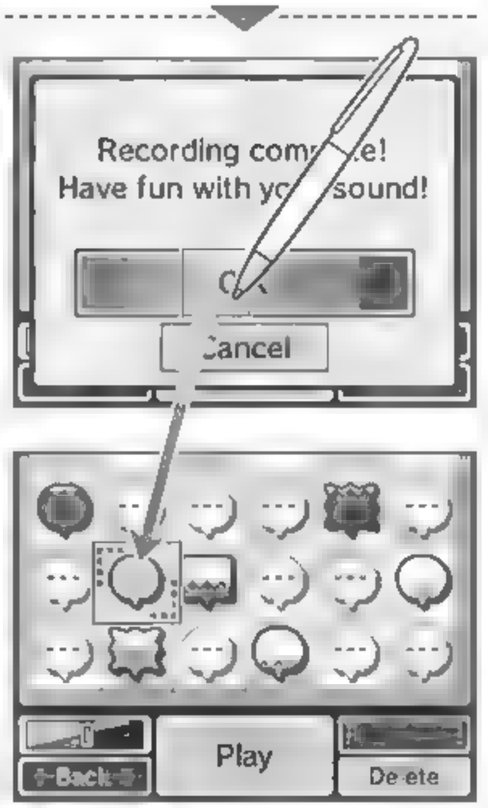


1. First, touch an empty balloon ①, then touch RECORD ②.



2. Touch ● to begin recording
If the microphone detects a loud enough sound, it will begin recording automatically

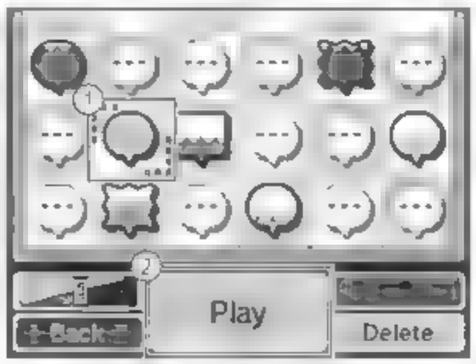
3. Once you've finished recording, touch OK
The sound balloon will be given the colour you touch.



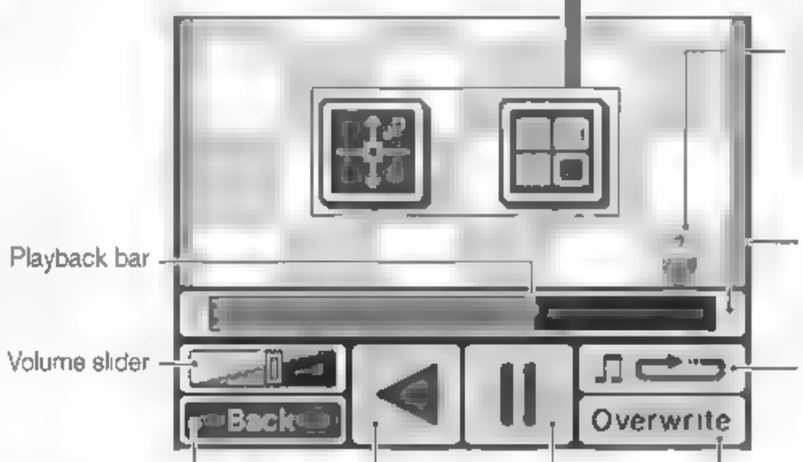
NOT FOR RETAIL SALE

Playing with Sound

1. First, touch the sound balloon you want to play with ①, then touch PLAY ②.

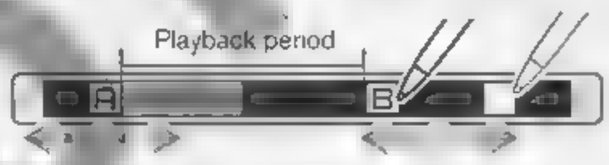


2. Change the sound however you like.



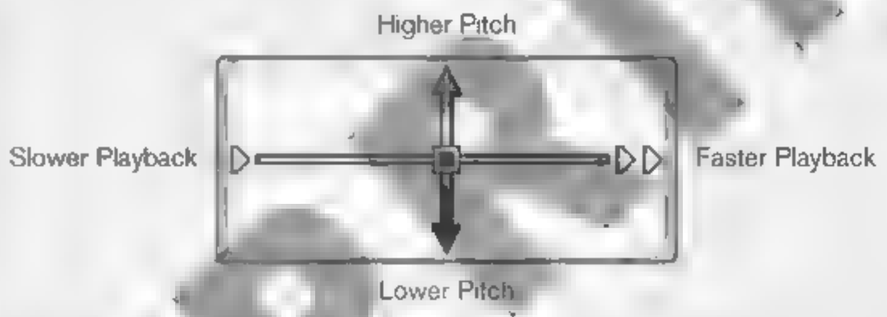
*Playback Modes

- Repeat the current sound
- Play all sounds in order, then repeat from the beginning.
- Play the current sound once.
- Random play
- Play the current sound between points A and B set by the user.
  Slide points A and B back and forth to adjust them.



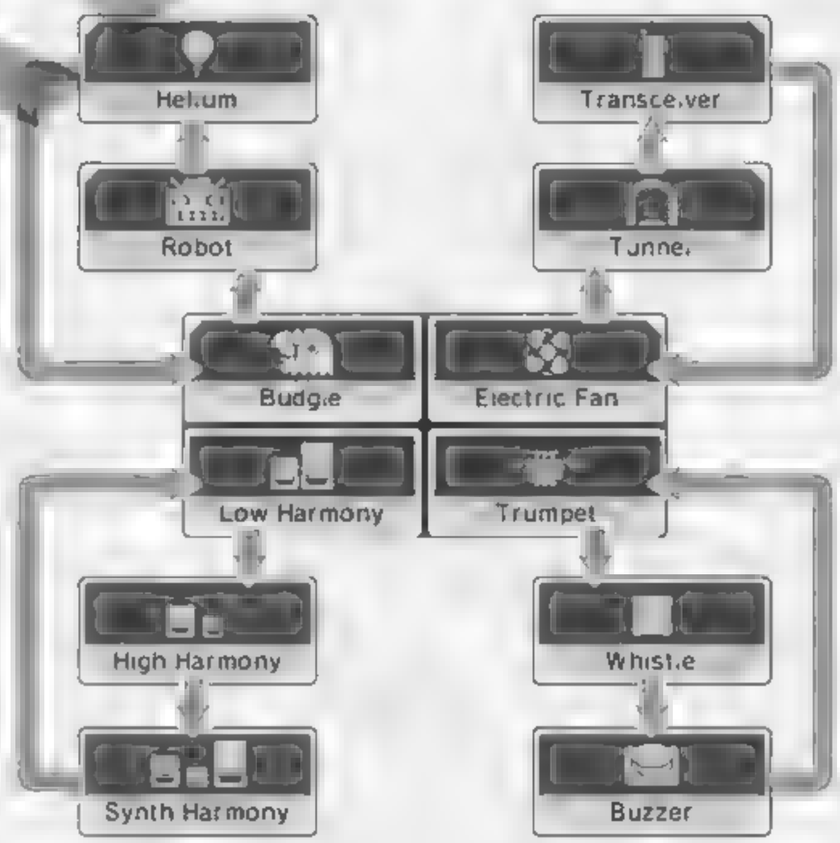
Changing Playback Speed and Pitch

Touch the Touch Screen to move ■ and alter the speed and pitch of the sound.



Using Sound Filters

By touching an icon, you can apply different filters to alter your sound. Each icon has three different filters, so each time you touch one, the filter will change.



Saving Altered Sounds

1. If you want to save sounds that you've changed, touch OVERWRITE

2. Confirm that the recording sounds the way you want it.

3. Touch OK.
The sound balloon will be given the colour you touch. The sound will be saved.

Choose a Song to Play

1. First, touch a folder ①, then select OPEN ②.

Select RANDOM to listen to a song chosen automatically

You can register songs in one of the Favourites lists, such as TOP 10 or MEMORIES.

Touch CLEAR to erase all songs from a Favourites folder

2. First, touch the song you want to listen to ① then touch LISTEN ②

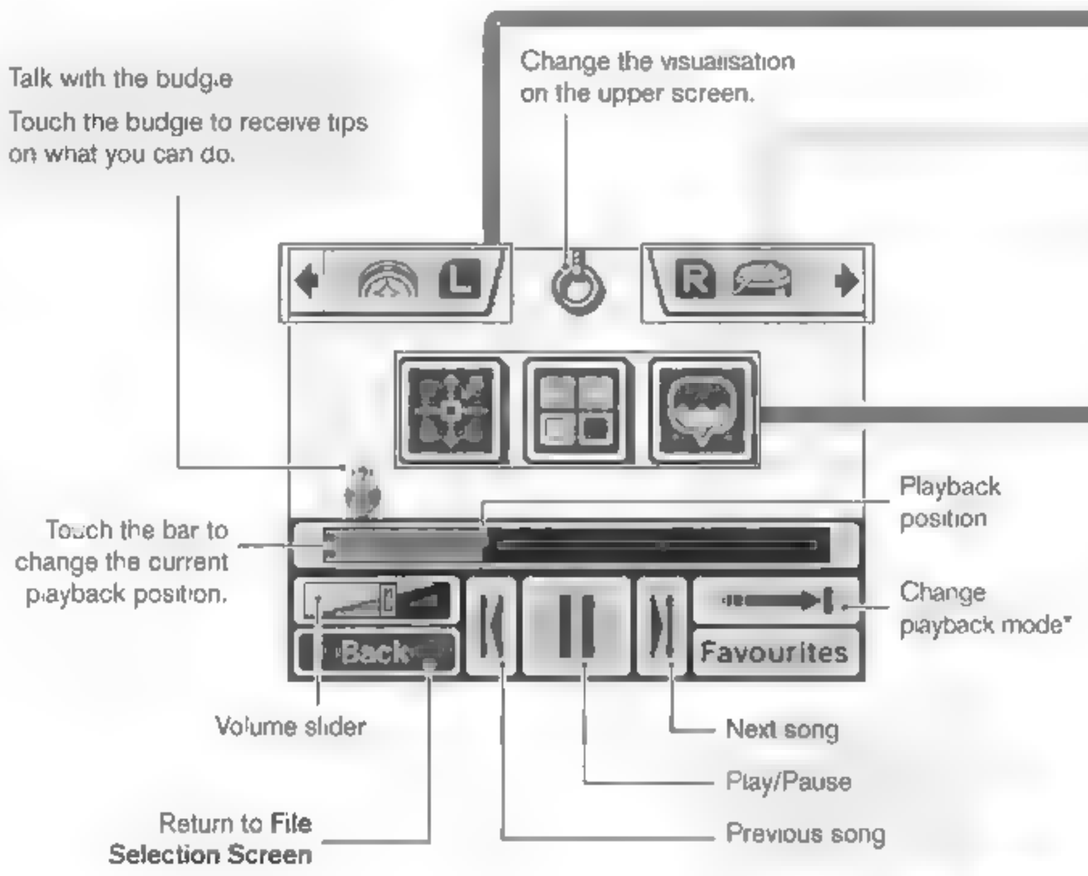
Add the currently selected song to one of the Favourites lists

About Folders and Files on SD Cards

- In Nintendo DSi Sound, only music files and folders containing music files on the SD Card will be displayed. A maximum of 1,000 folders can be displayed.
- If multiple folders on the SD Card have the same name, those song files will all be displayed in one folder with that name.
- Up to 3,000 song files can be displayed.
- If there are more than 100 song files in a single folder, only the first 100 will be displayed.
- Folders and files more than eight levels deep cannot be displayed
- No matter where the folders are located, they will be displayed in alpha-numeric order.

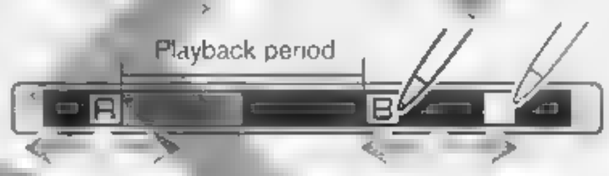
NOT FOR RESALE

Playing with Music Files



*Playback Modes

- Repeat the current song
- Play the songs in the folder in order, then repeat from the beginning
- Play songs in one folder in order, then stop when finished
- Play songs in the selected folder at random
- Play the current song between points A and B set by the user
  Slide points A and B back and forth to adjust them

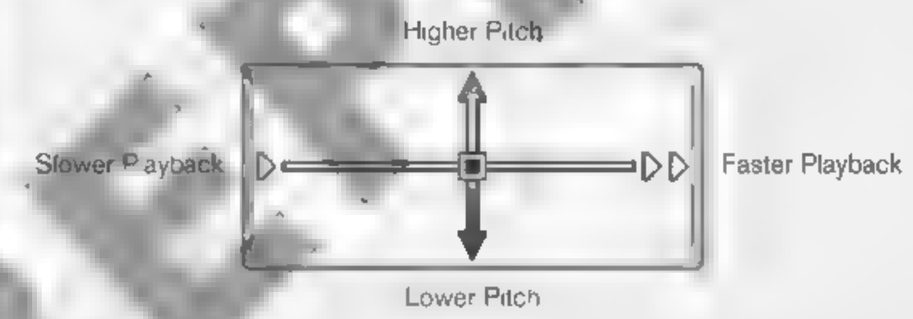


Beat Buttons

Press the L Button and R Button to add sound effects. Touch the icons on-screen to change the sound effects.

Change the playback speed and pitch.

Touch the screen to move the ▣ and adjust the playback speed and pitch.



Using filters with the music

Touch an icon to change the filter used on the music.

Makes music sound like it's being played from an old radio.

Removes the vocal range from a track, leaving only the instruments. (In some songs, the vocals may not be entirely removed.)

Adds an echo effect.

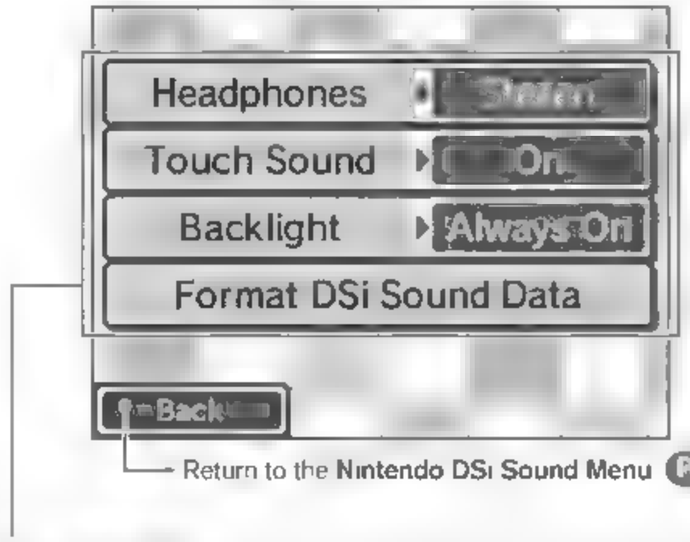
Makes your music sound like an old video game!

Layering voice recordings

Touch a sound bubble to start playing it over the music.

NOT FOR SALE

Adjust the settings for Nintendo DSi Sound or format Nintendo DSi Data



Return to the **Nintendo DSi Sound Menu** Page 61 →

Headphones Set your headphones to MONO or STEREO

Touch Sound Enable or disable Touch Screen sound effects when listening to music in **Play With Your Music Mode**

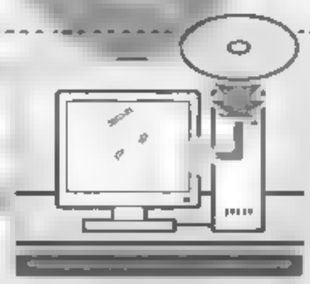
Backlight Set the backlight to turn off automatically when Nintendo DSi Sound is not in use.

Format DSi Sound Data Erase all Nintendo DSi Sound data from the Nintendo DSi System Memory. This will erase all sound files you've recorded or modified, any Favourites you've assigned to your music, and anything the budgie might have remembered

How do you save music files to an SD Card?

In order to play with music files, you must save music files onto an SD Card Please follow the steps below to save music files

1. Use software for your computer to copy songs from a music CD and save them in a format compatible with Nintendo DSi Sound. Page 53 →



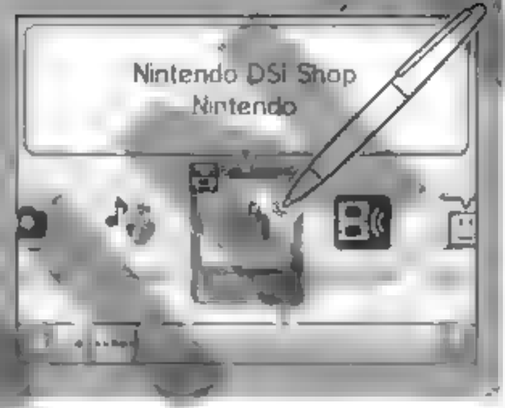
2. Use the SD Card slot on your computer or a commercially-available SD Card reader/writer to place the AAC files on the SD Card.

Note. In the help tips for Nintendo DSi Sound, the budgie quotes lyrics from the following traditional songs "Twinkle Twinkle Little Star" (Jane Taylor), "Baa, Baa, Black Sheep" (Traditional) and "London Bridge is Falling Down" (Traditional).

Nintendo DSi Shop

You can purchase Nintendo DSi software via Nintendo DSi Shop.

Before using Nintendo DSi Shop, you must set up an internet connection Page 94 →



To use Nintendo DSi Shop

A broadband internet connection Page 94 →

Nintendo DSi Points

What are Nintendo DSi Points?

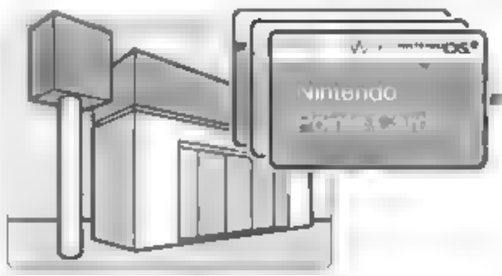
You use Nintendo DSi Points to purchase Nintendo DSi software from the Nintendo DSi Shop

One way to add Nintendo DSi Points to your account is to purchase a Nintendo Points Card and redeem those points in the Nintendo DSi Shop. Those points automatically become Nintendo DSi Points.

For more information about purchasing Nintendo Points, visit support.nintendo.com.

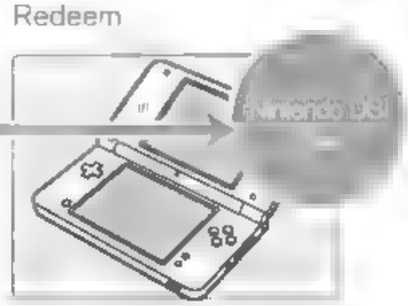
You can redeem Nintendo Points Cards as Nintendo DSi Points.

Purchase



Store selling Nintendo products

Redeem



Nintendo DSi XL system

What is a Nintendo Points Card?

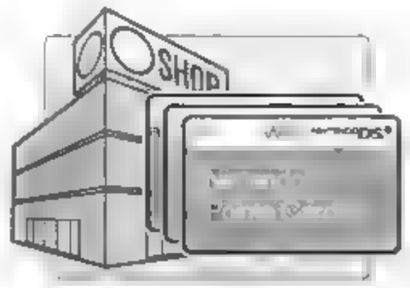
This is a prepaid card you can redeem in the Nintendo DSi Shop as Nintendo DSi Points.

How to Redeem Nintendo DSi Points

Use one of the following methods to get Nintendo DSi Points

Redeem a Nintendo Points Card

1. Purchase a Nintendo Points Card.



2. Reveal the Nintendo Points number

   Note: Reveal the number on your Nintendo Points Card by scratching off the silver area on the back of the card.

3. Start Nintendo DSi Shop.
   ↓
   Select START SHOPPING, then ADD NINTENDO DSi POINTS
   ↓
   Follow the on-screen instructions to enter the Nintendo Points number.

Buy Nintendo DSi Points using a Credit Card

To buy Nintendo DSi Points with a credit card, start the Nintendo DSi Shop
↓
Select START SHOPPING, then ADD NINTENDO DSi POINTS.
↓
Follow the on-screen instructions

Nintendo DSi Software and Nintendo Points Cards

- In order to connect to Nintendo DSi Shop, you will need an active broadband internet connection. The first time you connect, you will need to agree to the terms of use in order to access Nintendo DSi Shop.
- Nintendo Points Cards sold in Europe can only be used on systems purchased in Europe
- You can redeem a maximum of 10,000 Nintendo DSi Points at a time, eg. if you have 9,000 points in your account, you will not be able to redeem a 2,000 Nintendo Points Card.
- You must redeem all of the points on a Nintendo Points Card at once. You cannot divide the points between different systems or redeem them separately.
- Parents or guardians can use Parental Controls to restrict the purchase of software along age rating guidelines, as well as restricting the use of Nintendo DSi Points
- All points and software downloads are for use only on a single Nintendo DSi / Nintendo DSi XL system and are non-refundable and non-transferable
- Points have no monetary value and cannot be redeemed for cash or transferred to another system.
- Software purchased with Nintendo DSi Points cannot be returned, refunded, turned into cash or transferred
- Once Nintendo Points have been registered as Nintendo DSi Points they cannot be registered on a different Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system or on a Wii™ console

Software downloaded from the Nintendo DSi Shop is licensed to you, not sold. For more information, please refer to the terms of use that can be viewed in the System Settings Page 84→

Page 70→

Pan European Game Information (PEGI) Video and Computer Game Software Ratings

NOT FOR

DS Download Play

With DS Download Play, you can download [illegible] multiplayer games with other Nintendo DS/Nintendo DS Lite/Nintendo DSi/Nintendo DSi XL users even if you have only one copy of a game. You can also send and [illegible]

Nintendo DSi XL is equipped with RF module (802.11), which has a radiated output power of less than [illegible] density of less than -30 dBW/1MHz e.i.r.p. These parameters can be maintained when operated within a temperature range of 0 to 40 degrees Celsius. In accordance with this, Nintendo DSi XL is categorised as Class 1 equipment according to Commission Decision 2000/299/EC.

Using DS Download Play

Starting DS Download Play (Host)

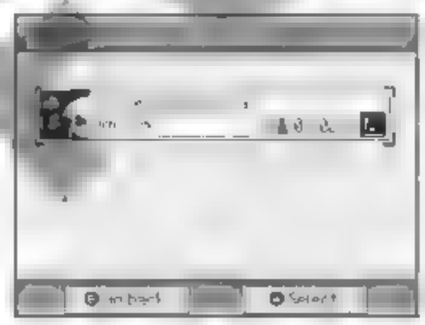
1. In the **Nintendo DSi Menu**, touch the icon of a DS Download Play compatible title.

2. Now follow the instructions in the Instruction Booklet of the software title you are using.

[illegible]

3. Touch the DS Download Play icon in the **Nintendo DSi Menu**.

4. Select the panel for the software title you want to download.



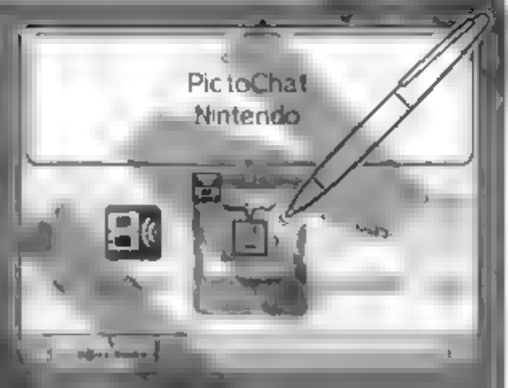
5. Touch YES to begin downloading the software title.

6. Now follow the instructions in the Instruction Booklet of the software title you are using.

PictoChat

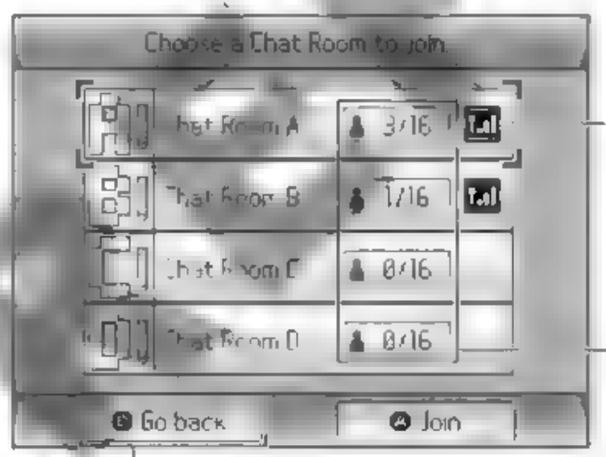
PictoChat allows you to use your Nintendo DSi system (Nintendo DSi/Nintendo DSi XL) to send and receive wireless messages and drawings from other Nintendo DS system users. PictoChat is not an internet application. You can communicate with up to 15 other Nintendo DS system users within range of your Nintendo DSi system.

The controls of PictoChat for Nintendo DS and DS Lite users are slightly differe[illegible]



Starting PictoChat

First, the **Chat Room Selection Screen** will appear. Select a chat room to join.



Reception Strength icons

The number in each panel on the left indicates how many people are in that chat room. If the total number of participants is already at maximum (16/16), you cannot join that chat room.

Close PictoChat and return to the **Nintendo DSi Menu**

Page 30 →

[illegible]

Please see Parental Controls on Page 78 → for more information.

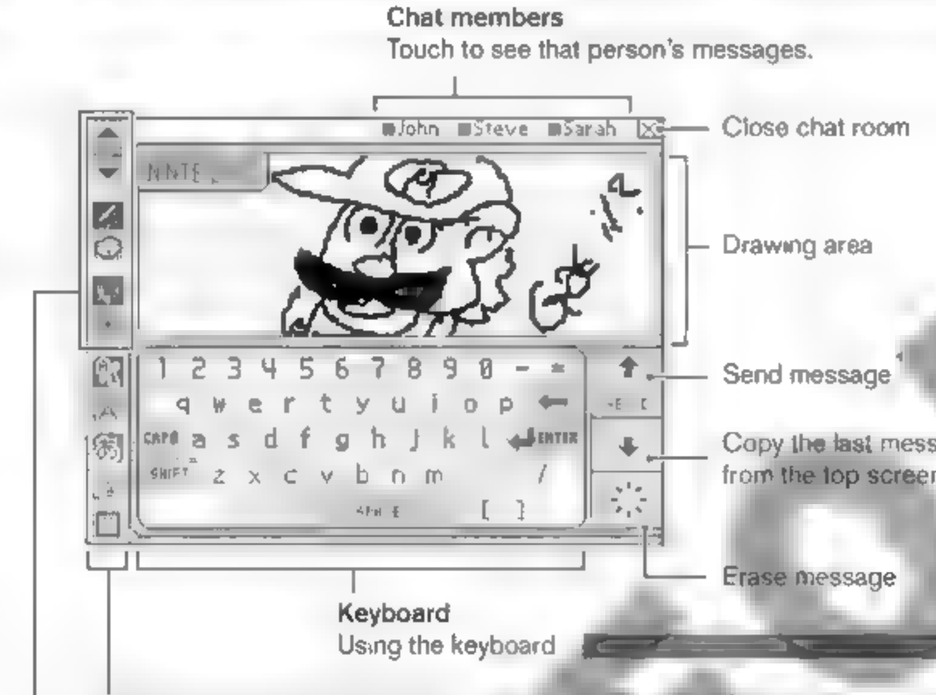
Reception Strength Icons

The icon (Reception Strength icon) indicates the state of signal reception and displays at four different levels. Stronger signal reception results in smoother transmission.

Controls

Upper Screen

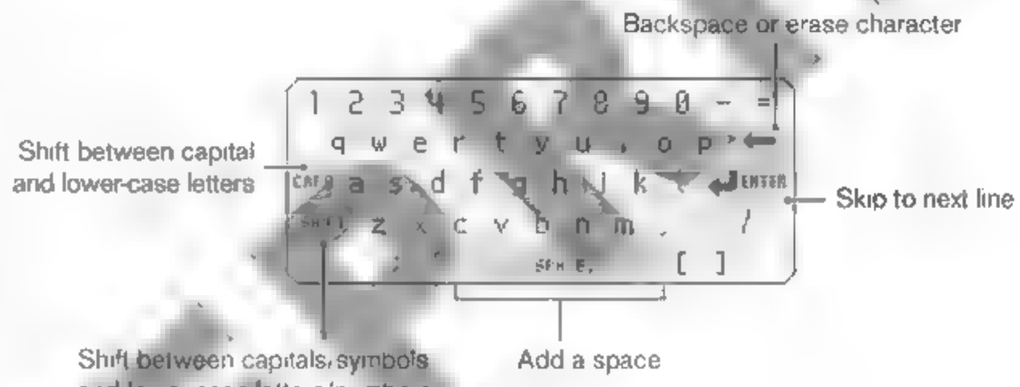
Lower Screen



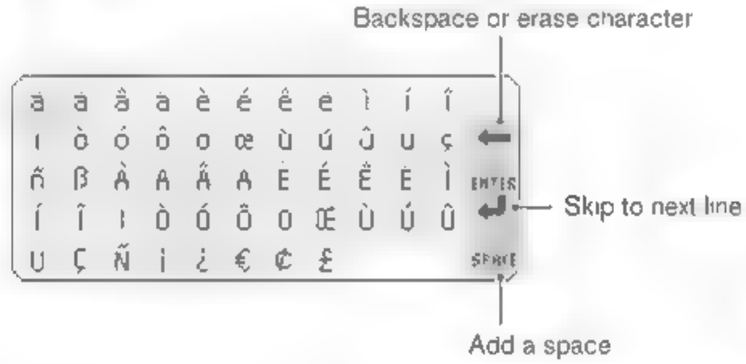
Using the Keyboard

Touch characters on the keyboard to enter them. You can touch and slide letters into the editing area in any order you please.

Alphanumeric



International



You can also use buttons to control the keyboard.

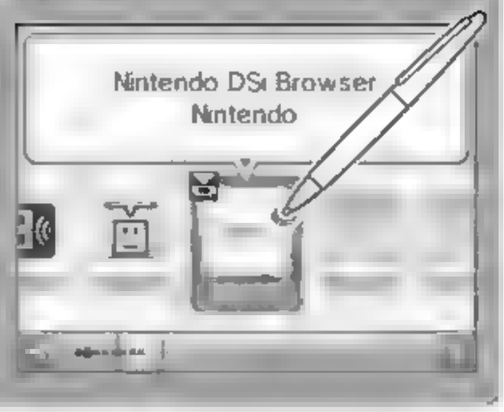
✚	Move the cursor
(A)	Enter a character
(B)	Erase the last character entered
(X)	Shift to upper-case letters/Use CAPS
(Y)	Switch keyboard types
L R	Scroll through messages
START	Send message
SELECT	Press for a short time: Copy last message/ Press for a long time: Erase message

Nintendo DSi Browser

Nintendo DSi Browser is a web application that lets you browse the internet simply using your stylus.

Note: An active broadband connection is required. To use Nintendo DSi Browser, you must first set up an internet connection on your system.

Page 84 →



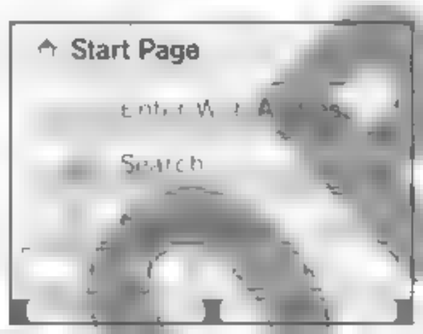
Nintendo DSi Browser Instruction Manual

The instruction manual for the Nintendo DSi Browser is included in the software. Please consult it for details on how to use the software

Accessing the Instruction Manual

1. On the **Nintendo DSi Menu**, touch the Nintendo DSi Browser icon.

2. Touch HELP on the Start Page.



Protecting children from potentially harmful sites

There are two ways to restrict content viewable through Nintendo DSi Browser:

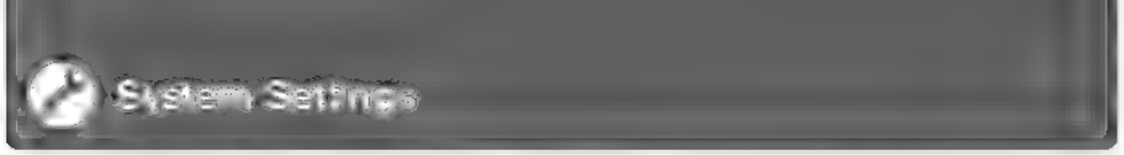
Enabling the Parental Controls settings

Use the Parental Controls function of the Nintendo DSi XL to restrict access to the browser. Page 78 →

Using the Filtering Service

A fee-based filtering service to prevent potentially harmful sites being viewed can also be used. For further details on the service, go to the **Favourites Screen** and select ASTARO.

REPRINT NOT FOR SALE



Select SYSTEM SETTINGS from the **Nintendo DSi Menu** to open the **System Settings Menu**, from which you can adjust many different options. Use ◄ ► to turn pages, and touch the setting you want to adjust.

System Settings 1

DATA MANAGEMENT: Page 74 →

Manage the System Memory or SD Card data here
This item will only appear after you have opened Nintendo DSi Shop.

WIRELESS COMMUNICATIONS: Page 76 →

Turn DS Wireless Communications on or off

BRIGHTNESS SETTINGS: Page 75 →

Adjust screen brightness.

System Settings 2

PROFILE: Page 76 →

Edit your user name, message, birthday and favourite colour.

DATE: Page 77 →

Set the current date.

TIME: Page 77 →

Set the current time

ALARM: Page 77 →

Set a time for the alarm.

System Settings 3

PARENTAL CONTROLS: Page 78 →

Set up Parental Controls to limit access to certain content.

TOUCH SCREEN: Page 83 →

Calibrate Touch Screen input

MIC TEST: Page 83 →

Check microphone sensitivity.

INTERNET: Page 84 →

Configure your internet settings.

System Settings 4

LANGUAGE:

Select a language for your system.

COUNTRY:

Select your country of residence.

SYSTEM UPDATE: Page 100 →

Update your Nintendo DSi XL system and most built-in applications.

FORMAT SYSTEM MEMORY: Page 100 →

Delete all added software and save data

Data Management

Copy and delete software and save data from your System Memory or from an SD Card
When copying data you must insert an SD Card.

Copying/Erasing

1. Select where the data you want to delete or copy is located.

2. Select the data you want to copy or delete.

3. Select either COPY or DELETE

You cannot copy under any of the following circumstances:

- When there is no SD Card in the SD Card slot
- When there is not enough space available in the area to which you want to copy
- When the data you have selected cannot be copied
- When you want to copy to the **Nintendo DSi Menu** but there are no available boxes.
- When you want to copy to a system that is not where the original data is saved
- When the SD Card you want to copy to contains 300 blocks or more of software or save data.
- When the SD Card you want to copy to is write protected

NOT

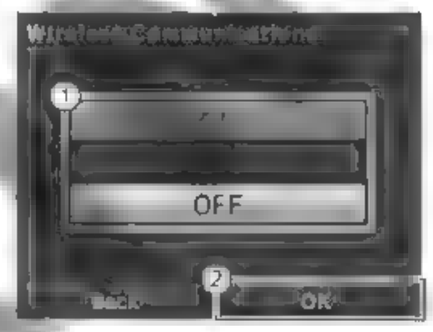
DS Wireless Communications

Turn wireless communications on and off.

Setting DS Wireless Communications

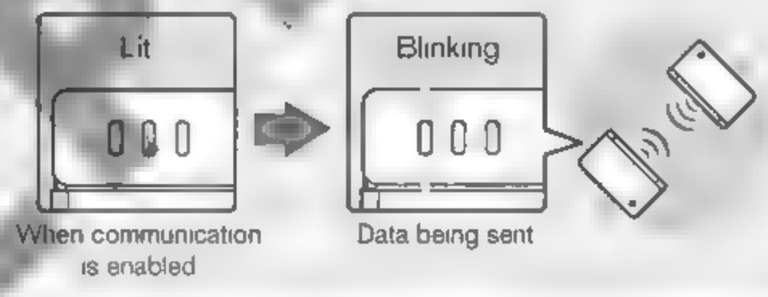
1. Simply touch ON to turn wireless communications on and OFF to turn them off
2. Touch OK to confirm.

Note: Make sure you set wireless communications to OFF when on board an aeroplane.



About the wireless indicator LED

When wireless communications are on, the LED will be lit When data is being transmitted, it will blink



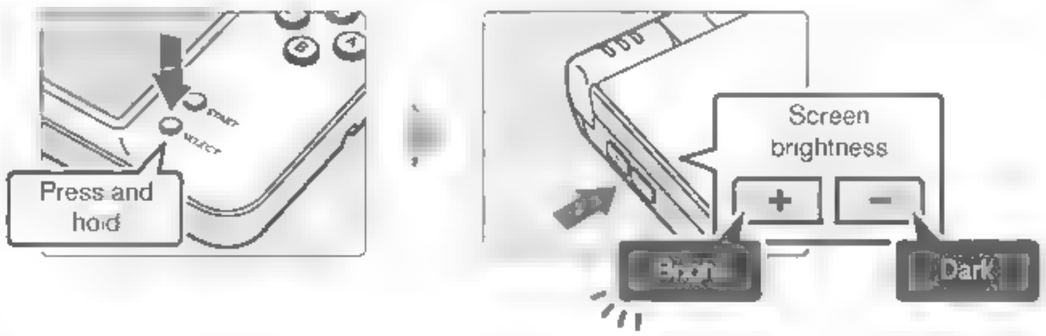
Brightness Settings

Adjust the brightness of the screens.

Adjusting brightness

1. Touch + or – to adjust the brightness.
2. Touch OK to confirm your adjustments.

While playing a game, you can press and hold SELECT then use the volume control to adjust the brightness.
Use caution when using SELECT to make adjustments as pressing SELECT in certain games may activate game functions or cause the game to skip scenes.



About Screen Brightness and Battery Life

Increasing screen brightness will decrease battery life, and decreasing screen brightness will increase battery life. Please bear this in mind when you adjust your brightness settings

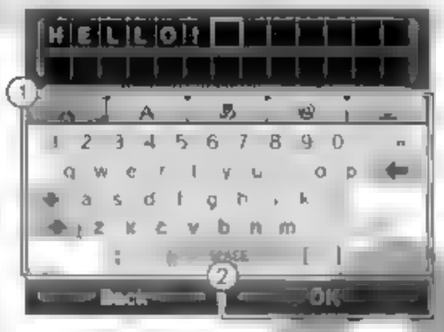
Profile

Make adjustments to your user name, message, favourite colour, and birthday

User Name

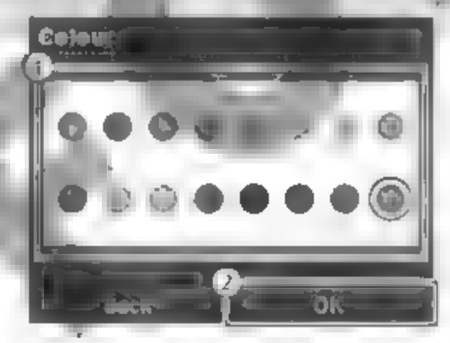
1. Use the keyboard to enter your user name.
   See Page 101 ➔ for keyboard instructions.
2. Touch OK to confirm

Message



1. Enter a personalised message using the keyboard.
   See Page 101 ➔ for keyboard instructions.
2. Touch OK to confirm.
   The personalised message you enter here will be displayed on other users' systems when using PictoChat, so think about entering a greeting or a short introduction.

Colour



1. Touch the colour you like.
   This colour will be used in various places, such as the **Nintendo DSi Menu**
2. Touch OK to confirm.

Birthday

1. Use [ ][ ] to set the date of your birthday.
2. Touch OK to confirm.

Date

Set the current date.
Some games use this setting, so be sure to enter the correct date.

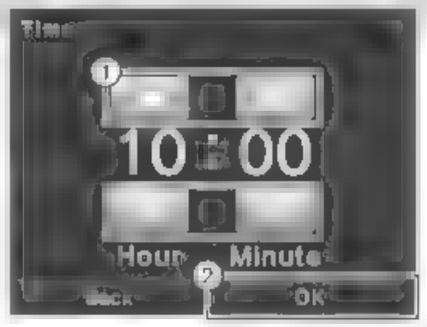
Setting the date

1. Use [ ][ ] to adjust the day, month and year
2. Touch OK to confirm.

Time

Set the current time.
Some games use this setting, so be sure to enter the correct time

Setting the time



1. Use [ ][ ] to adjust the time.
2. Touch OK to confirm.

Alarm

Set a time for the alarm.

Setting the alarm

1. Use [ ][ ] ① to adjust the time to when you want the alarm, and then touch OK ② to turn the alarm on
2. Touch YES to confirm. Both screens will automatically be set to the lowest brightness setting

To turn off or cancel the alarm, touch the Touch Screen or any button other than the L and R Buttons.

Once the alarm has gone off, it will enter **Snooze Mode** and the alarm will continue to sound every five minutes until it has been turned off. **Snooze Mode** ends automatically after one hour.

Parental Controls

Parental Controls settings allow parents or guardians to manage what content can be used or downloaded on the Nintendo DSi XL system. Only one set of Parental Controls settings can be enabled per system, so it is recommended that you choose the most secure setting required for your family. You can then share the PIN with users who may be allowed access to blocked content.

What Can Parental Controls Restrict?

- Nintendo DSi software/Nintendo DSi compatible software
  - ➔ Restrict usage of software based on PEGI/BBFC* rating guidelines. You cannot use this to restrict the use of Nintendo DS software or software downloaded via DS Download Play
- PictoChat
  - ➔ Restrict the use of this application.
- DS Download Play
  - ➔ Restrict the use of this application.
- Nintendo DSi Browser
  - ➔ Restrict the use of Nintendo DSi Browser to browse the internet.

    Nintendo DSi Browser is an internet browser that can be used to view web pages online. If you do not want to allow access to the internet, you should turn the Parental Controls on. If you want to allow limited access to the internet, set up the content filtering service provided by Astaro for Nintendo DSi Browser. For further details on this service, go to the **Favourites Screen** and select ASTARO.
- Nintendo DSi Shop
  - ➔ Restrict the purchase of software using PEGI/BBFC* rating guidelines.
  - ➔ Set limits on Nintendo DSi Points usage.
    You can only limit Nintendo DSi Points usage, not the purchase of Nintendo DSi Points.
- Photo exchange
  - ➔ Restrict the exchange of photo data over DS Wireless Communications
- Others
  - ➔ Restrict the user-generated content that can be received

* BBFC (British Board of Film Classification) ratings may be used in certain cases instead of a PEGI rating. For further information about BBFC ratings please visit http://www.bbfc.co.uk

Pan European Game Information (PEGI) Video and Computer Game Software Rating Information Icons

Age rating categories

Titles rated 3 are suitable for ages 3 and older

Titles rated 7 are suitable for ages 7 and older

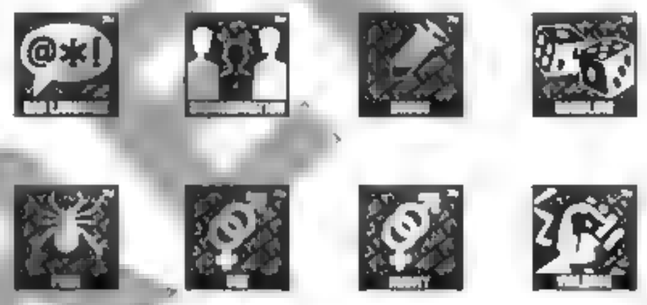
Titles rated 12 are suitable for ages 12 and older

Titles rated 16 are suitable for ages 16 and older

Titles rated 18 are suitable for ages 18 and older

Content descriptors

Content descriptors will be displayed on the software packaging where applicable. The content descriptors indicate content that is determined based on age.



The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

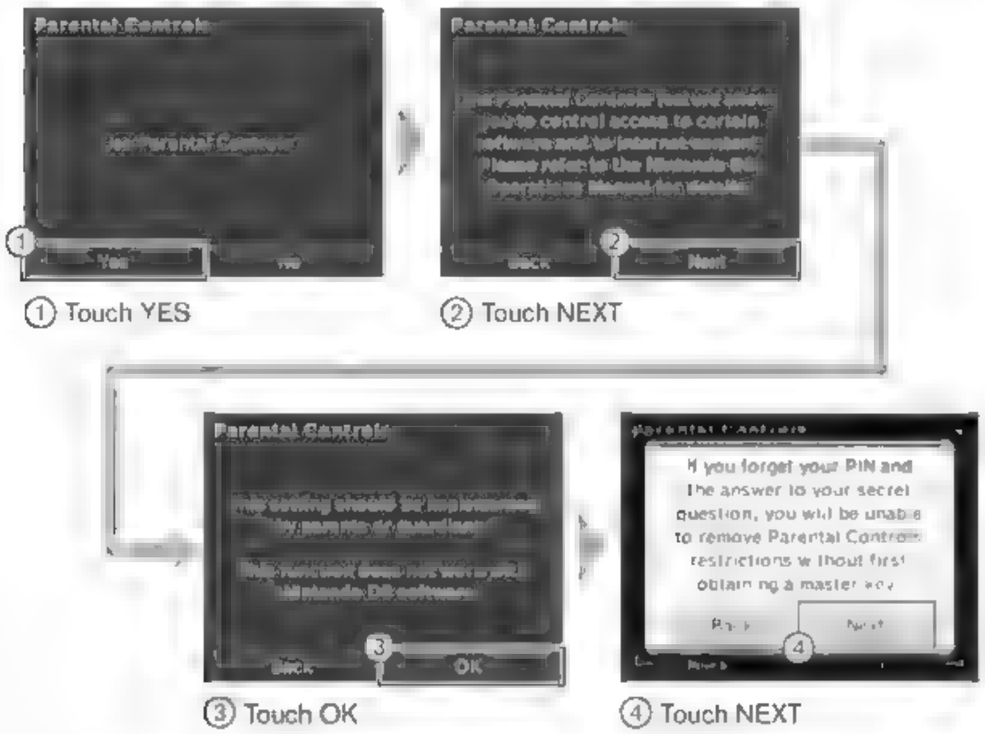
The PEGI system was developed and based on existing systems in Europe. In the drafting of the PEGI assessment form and the shaping of the system organisation, society representatives such as consumers, parents and religious groups have been largely involved. For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit: http://www.pegi.info.

Note: This age rating system does not indicate ease or difficulty of a game

NOT FOR

Setting up Parental Controls

1 Follow the on-screen instructions.



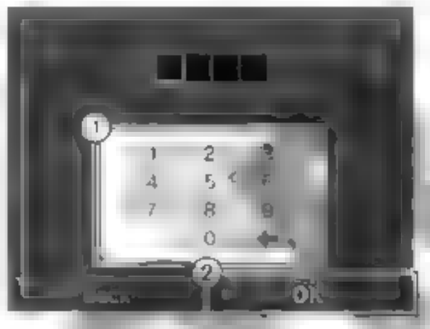
① Touch YES ② Touch NEXT

③ Touch OK ④ Touch NEXT

---

2 Enter a four-digit PIN of your choosing, then touch OK. (You will need to enter the number twice to confirm that it is correct.)

You will need this PIN to turn Parental Controls off temporarily or to change your settings. Please remember this number.



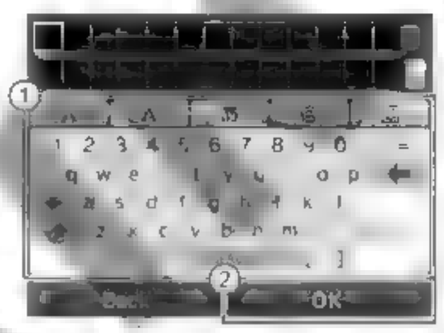
---

3 Use ▲▼ to choose a secret question and then touch OK

4 Enter an answer to the secret question and then touch OK. The answer must be six or more characters long

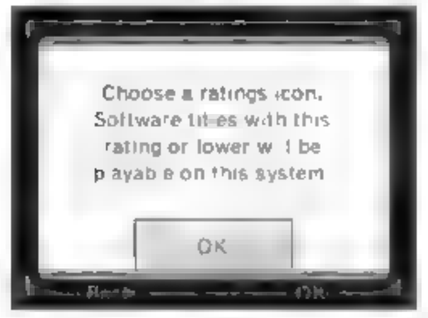
The answer to your secret question will be used in the event that you forget your PIN so you should choose an answer you are unlikely to forget.

See Page 101 ➔ for instructions on using the keyboard.



---

5 Now follow the on-screen instructions to set up Parental Controls options.



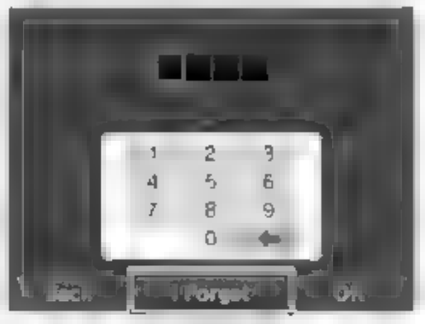
NOT RETAIL

Parental Controls

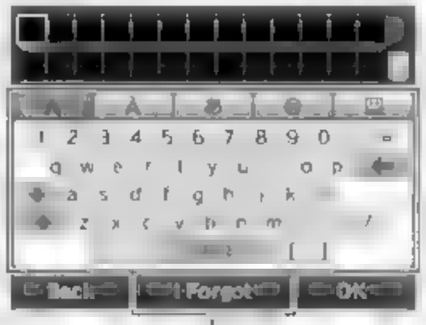
If you forget your PIN and the answer to your secret question...

If you forget both your PIN and the answer to your secret question, please follow these steps.

1. On the **PIN Input Screen**, select I FORGOT.



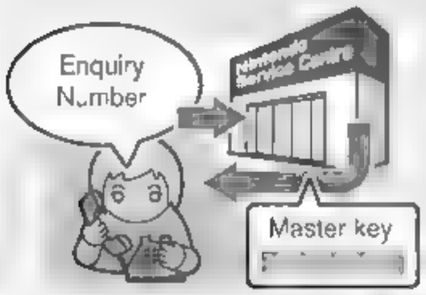
2. On the next screen, enter the answer to your secret question.
   If you successfully answer the secret question, proceed with editing your Parental Controls settings.



If you've forgotten the answer to your secret question

3. Select I FORGOT.

4. An Enquiry Number will be displayed.
   ↓
   Ring the number given in the Nintendo DSi XL Operations Manual and provide the Enquiry Number shown here and the date on your Nintendo DSi XL system. You will then be given further information about receiving a master key.



5. Touch OK.

6. Enter the master key and select OK.

Touch Screen Calibration

If the Touch Screen is not responding properly or if you feel the stylus contact point is not aligned correctly, take the following steps to recalibrate the Touch Screen.
In the event you are unable to use the stylus at all, press and hold L Button + R Button + START, then turn the power on. The **Calibration Screen** will be the first screen to display.

Calibrating the Touch Screen

1. Carefully touch the centre of ⊙.
   Calibration points will appear in the upper-left corner, lower-right corner and the centre of the screen. Touch each point to complete calibration.

2. When CALIBRATION COMPLETE appears on the screen, touch each of the four ⊙ to confirm.

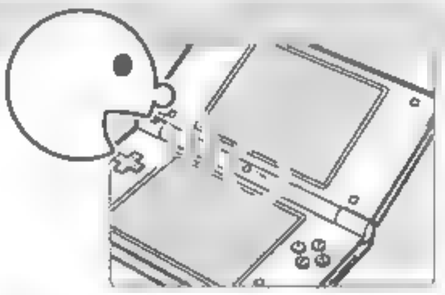
3. When you've finished confirming calibration, touch OK to finish.
   If you were unable to accurately touch ⊙, select TRY AGAIN to restart the calibration process.

Mic Test

Confirm that the microphone is operating properly.

Testing the Microphone

1. Face the microphone and speak.



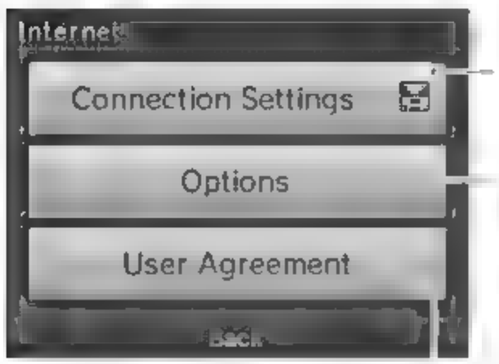
2. Confirm that the volume bar fills up with coloured bars.
   If the volume bar fills with coloured bars when you speak, the microphone is working properly.

The volume bar will fill with coloured bars when it picks up sound.

3. Touch QUIT when you've finished confirming that the microphone is working.

Internet

Connect your Nintendo DSi XL to a wireless broadband internet connection



Set up an internet connection.

Confirm MAC address Page 102

Transfer or delete the Nintendo WFC Configuration saved on the Nintendo DSi XL

Page 98

Review and agree to Nintendo DSi Network Services Agreement.

AOSS™ and AOSS™ are the trademarks of BUFFALO INC
Windows and Windows Vista are trademarks of the Microsoft group of companies.

Page 96

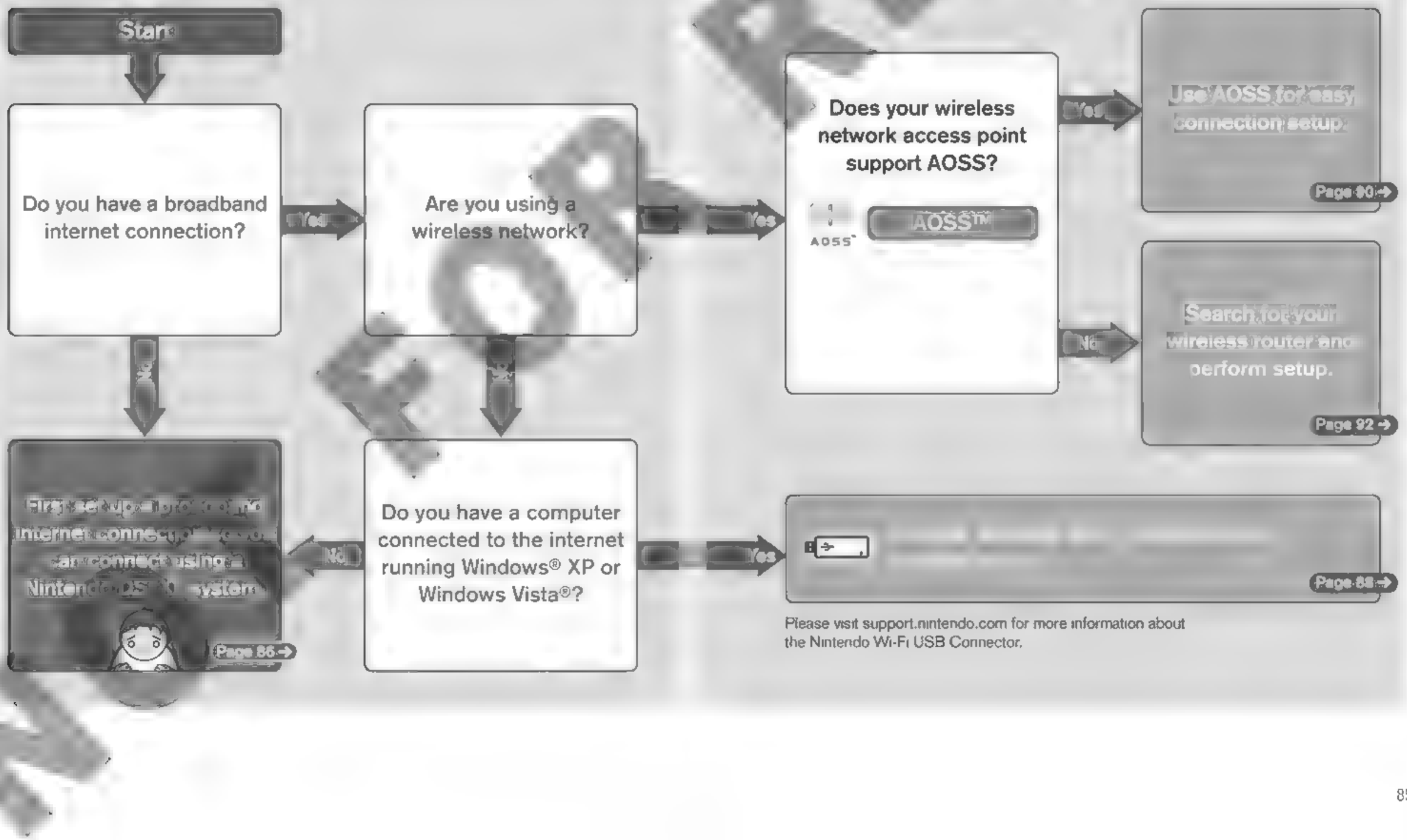
Connection settings in Advanced Setup (connections 4, 5 and 6) cannot be used with Nintendo DS software. When connecting to the internet with Nintendo DS software, use the usual internet settings (connections 1, 2 and 3).

Page 94

Other settings here

Select setup method

Your connection setup process depends on your home network environment. First answer the following questions, then use the appropriate setup method

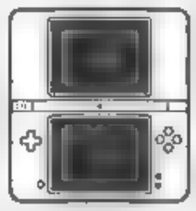


Please visit support.nintendo.com for more information about the Nintendo Wi-Fi USB Connector.

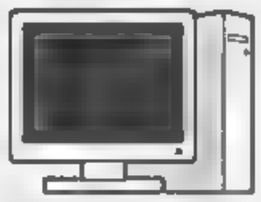
Required for connecting to the internet

The following are required to connect a Nintendo DSi XL to the internet

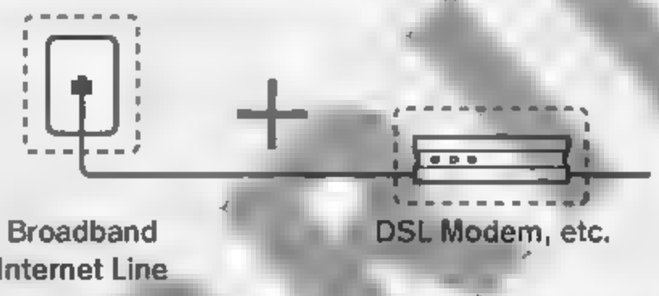
1. Nintendo DSi XL system



2. PC



3. Broadband internet environment using DSL, etc.



4. Use any of the following devices for connecting your Nintendo DSi XL wirelessly

❶

Nintendo Wi-Fi USB Connector Page 88→

Even if you don't have a wireless connection in your home, you can connect your Nintendo DSi XL system to the internet by connecting the Nintendo Wi-Fi USB Connector to a USB port of a PC running Windows® XP/Windows Vista® that has a broadband internet connection and is running the software included with the connector

❷

Commercially-Available Access Point (Wireless Router, etc.) Page 90→ and Page 92→

Note: In this manual, "wireless router" and "access points" are referred to simply as "access points"

Please use an access point supporting the 802.11b or 802.11g standards. You cannot use access points supporting 802.11a exclusively

For a list of access points (routers) that can be recognised by a Nintendo DSi XL system, visit support.nintendo.com.

Even if you don't have a wireless internet environment at home...

You can take your Nintendo DSi XL to a nearby Nintendo DS Centre and connect to the internet without any setup

NINTENDO DS CENTRE

Nintendo DS Centres can be found in electronics retailers.
For more information, visit

http://nintendodscentre.nintendo.co.uk

NOT FOR

Connecting using the Nintendo Wi-Fi USB Connector (sold separately)

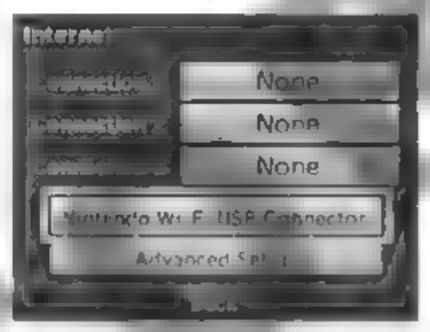
By connecting the Nintendo Wi-Fi USB Connector to a USB port of a PC with a broadband internet connection, you can use the PC as an access point.

Note: Before performing the following settings, install the Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tool on the computer and launch the program. Refer to the Nintendo Wi-Fi USB Connector Operations Manual for details.

How to Connect

1. Touch CONNECTION SETTINGS.

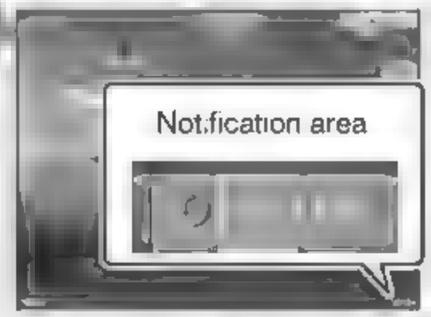
2. Touch NINTENDO Wi-Fi USB CONNECTOR.



3. Confirm that the Nintendo Wi-Fi USB Connector is ready for use and touch NEXT.

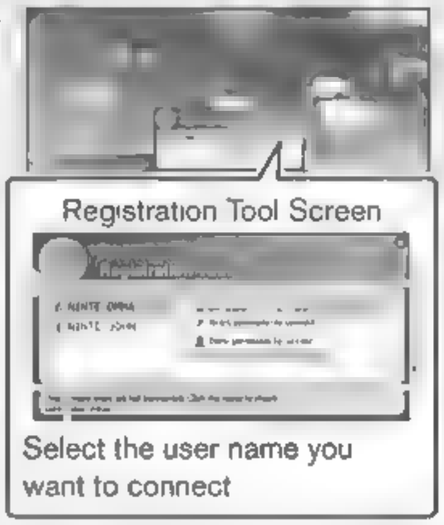
4. Proceed to the following PC steps once this screen is displayed

Click on the icon in the notification area of the taskbar
↓
The Registration Tool is displayed



Select the user name you want to connect from the displayed user names on the Nintendo DSi XL system (1).
↓
Select PERMIT CONNECTION from the displayed menu (2).

Note: The screens shown are from Windows® XP.



7. Touch OK to perform a connection test.

If the connection test is successful, setup is complete

Page 15→

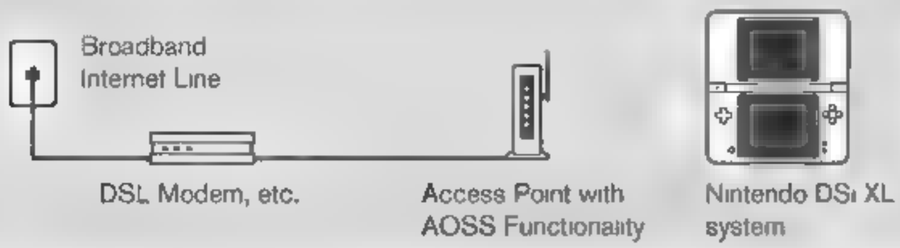
support.nintendo.com

NOT

Connecting using AOSS

If your access point supports AOSS, you can use this functionality for an easy connection setup. Also refer to the instruction manual of your access point.

Note. Using AOSS may cause your access point settings to change. If you're connected to a computer without using AOSS, it may no longer connect after using AOSS.



How to Connect

1. Touch CONNECTION SETTINGS.

2. Touch an unused connection, indicated by NONE.

3. Touch the AOSS icon.

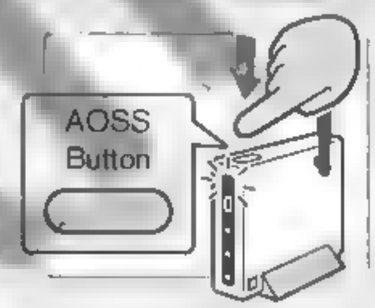
↓

Proceed to the following access point steps.

Using AOSS

Press the AOSS Button until the lamp starts blinking.

Note: If the connection continues to fail when performing AOSS settings, wait approximately 5 minutes and then try again.



5. Touch OK to perform a connection test.

Using AOSS

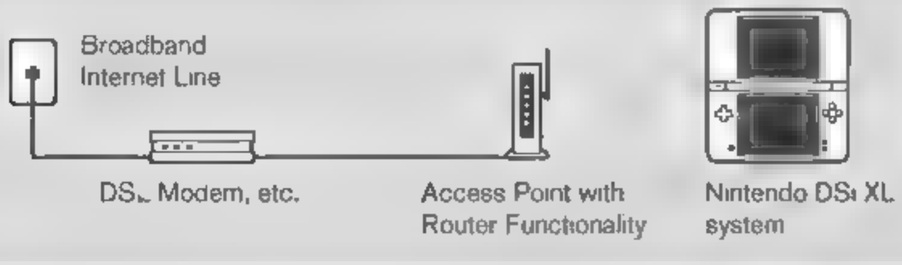
If the connection test is successful, your settings are complete.

Immediately after completing settings for AOSS, the connection may fail due to the restarting of the access point. Wait a short while, then try performing a connection test again.

NOT FOR REPRINT

Searching for and connecting to an access point

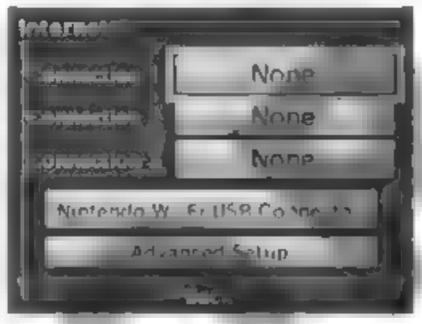
You can use this method to search for and connect to an access point if your access point does not support AOSS.



How to Connect

1. Touch CONNECTION SETTINGS.

2. Touch an unused connection, indicated by NONE.



3. Touch SEARCH FOR AN ACCESS POINT

4. Touch an access point to select it.
   If no access points are found, try configuring settings manually
   Page 92 →

5. Enter the key and touch OK.
   This is displayed only when the access point uses wireless security

6. Touch OK.

7. Touch OK to perform a connection test.

If the connection test is successful, setup is complete.

Note: If the connection fails, refer to the list of error codes in the Support and Troubleshooting section. Page 115 →

Access points marked [lock] require that you enter the access point's security key. Page 94 →

Key input not required	[lock]	Configured with an unsupported encryption format. To connect to access points with this mark, configure settings through Advanced Setup. Page 98 →
Key input required		

The [signal] icon (Reception Strength icon) indicates the state of signal reception and displays at four different levels. Stronger signal reception results in smoother transmission

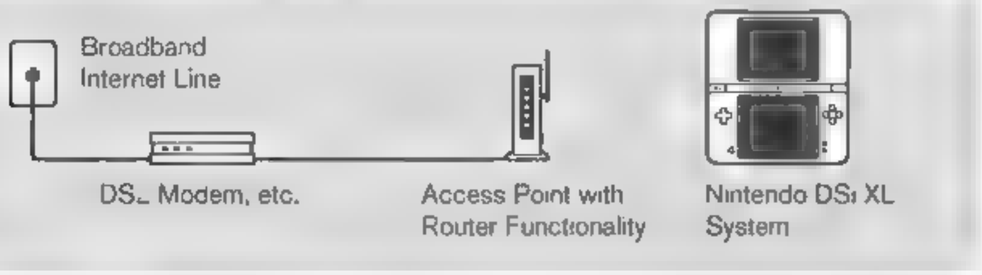
Antenna Bars

Signal Reception Strength

REPRINT

Configuring settings manually

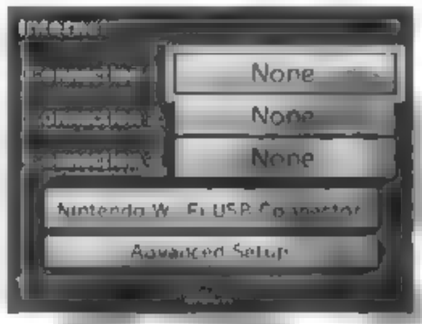
Configure your access point settings manually.



How to Connect

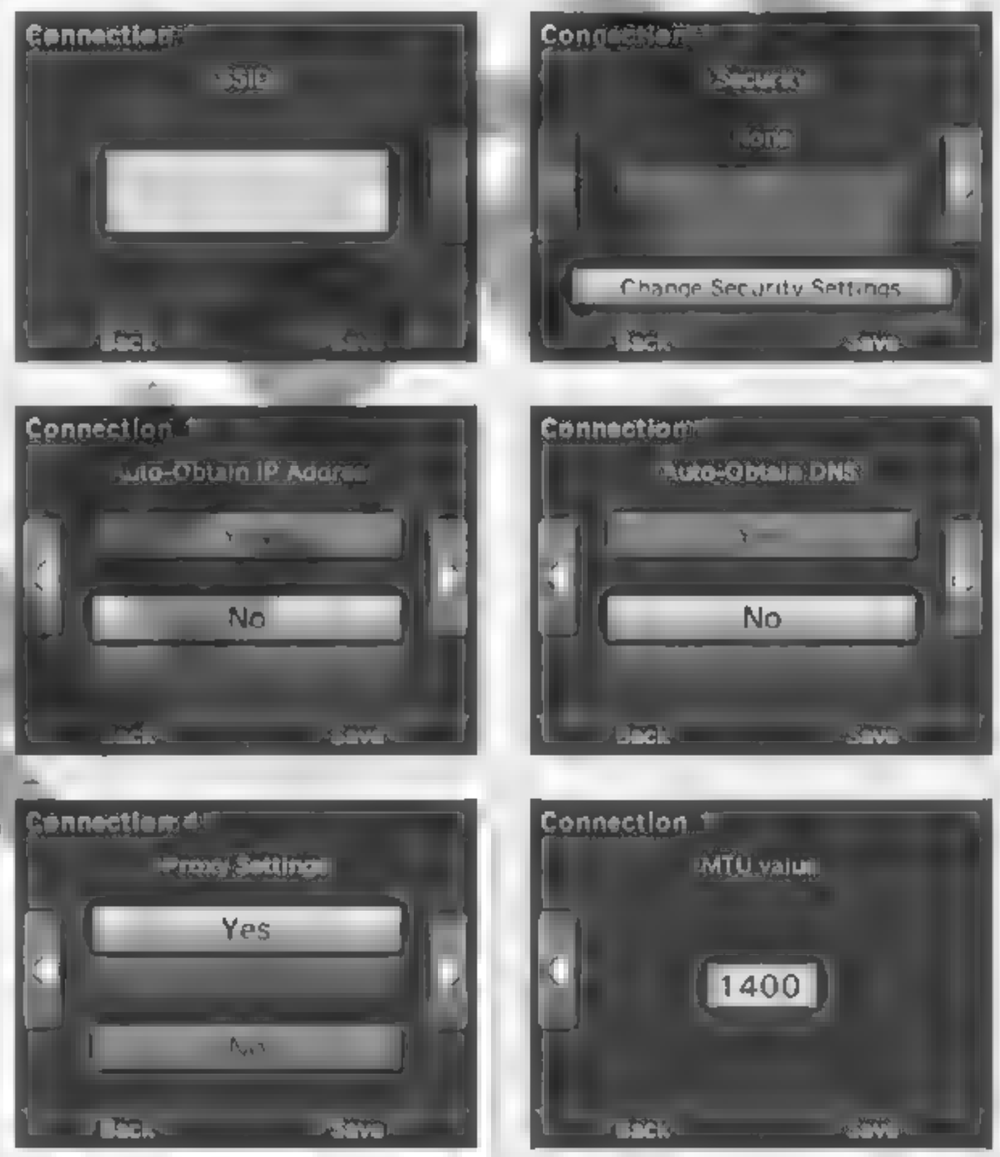
❶ Touch CONNECTION SETTINGS.

❷ Touch an unused connection, indicated by NONE.



❸ Touch MANUAL SETUP.

❹ Set each field and touch SAVE when finished.
When setting the IP address manually, be sure to also set the DNS.



Proxy settings can only be configured when configuring Advanced Setup.

❺ Touch YES to perform a connection test.

If the connection test is successful, setup is complete.

Note: [illegible]
section. Page 115 →

NOT

Advanced Setup

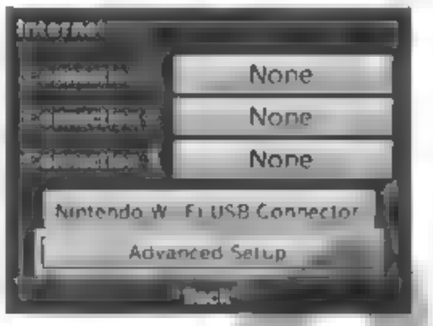
In Advanced Setup you can configure settings for connecting to the internet using software that supports Nintendo DSi features, using WPA level high security, proxy settings and settings for connecting with WPS. Page 103→

Advanced Setup (connections 4 – 6) cannot be used with Nintendo DS software that does not support Nintendo DSi features. When connecting to the internet with Nintendo DS software, configure normal internet settings (connections 1 – 3).

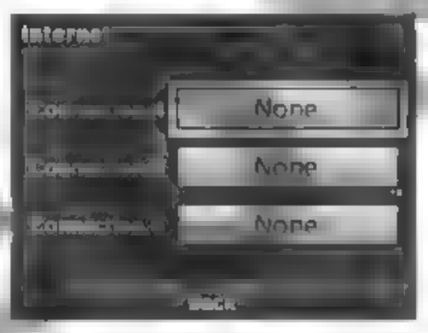
How to Connect

1 Touch CONNECTION SETTINGS.

2 Touch ADVANCED SETUP.



3 Touch an unused connection, indicated by NONE.



4 Touch the connection method best suited for your connection environment.

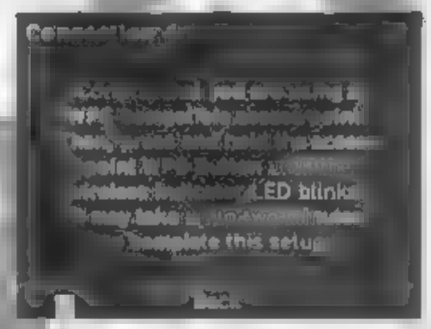
To set up using WPS
Touch the WPS icon and proceed from step 5

- Using AOSS Page 00→
- Searching for an access point Page 00→
- Manual setup Page 94→

Note: Unless you are using WPS, the rest of the procedure is the same as for configuring normal settings.

5 Touch the connection type best suited for your access point.

Push-Button Connection
Continue to push the WPS Button until the lamp blinks



Pin connection
Set the PIN number displayed on the Nintendo DSi XL system's Touch Screen in your access point.

▶ It may take as long as 2 minutes until setup completes.

7 Touch NEXT.

8 Touch OK to perform a connection test.

If the connection test is successful, setup is complete

Immediately after completing setup using WPS, the connection may fail due to the access point searching. Wait a short time then perform a connection test again.

Options

Confirm system information, delete the Nintendo WFC Configuration and transfer the Nintendo WFC Configuration.

Confirm the system MAC address and Nintendo WFC ID

Delete the Nintendo WFC Configuration from the system

Transfer the Nintendo WFC Configuration to another system

Warning!

- Please delete the Nintendo WFC Configuration before disposing of or releasing your system.
- When changing to a new system, transfer the Nintendo WFC Configuration from the old system to the new system.
- When deleting or transferring the Nintendo WFC Configuration, settings such as Friend Rosters and connections will be deleted from the source system.

Transferring Nintendo WFC Configuration to another system

Nintendo WFC Configuration transfers use DS Download Play.

Note. This de etes Nintendo WFC Configurat.on from the source system and overwrites the Nintendo WFC Configuration of the target system. When transferring to a Nintendo DS L te system, content of the internet Advanced Setup information is not t[illegible]

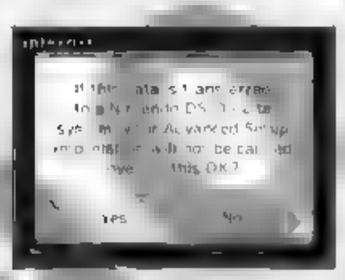
Things to prepare

- Source Nintendo DSi XL system
- Target system (Nintendo DSi / Nintendo DSi XL system or Nintendo DS / DS Lite system)

How to transfer

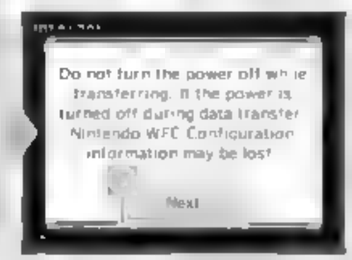
① Source / Target system

Touch TRANSFER NINTENDO WFC CONFIGURATION
↓
Follow the on-screen instructions



Touch Yes

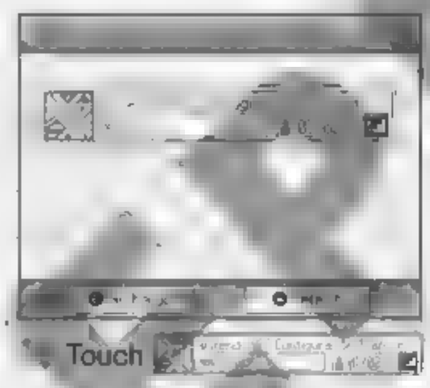
② Touch Yes



③ Touch Next

② Source / Target system

Touch DS DOWNLOAD PLAY
↓
Follow the on-screen instructions



① Touch

② Touch Yes

③ Source / Target system

Confirm that the user name displayed is indeed that of the target system and touch YES

④ Source / Target system

Touch OK if you agree to the on-screen warning

Note: If you touch NO, the transfer of the Nintendo WFC Configuration will be aborted

⑤ Source / Target system

When the transfer is complete, a confirmation message is displayed. Touch OK on both systems.

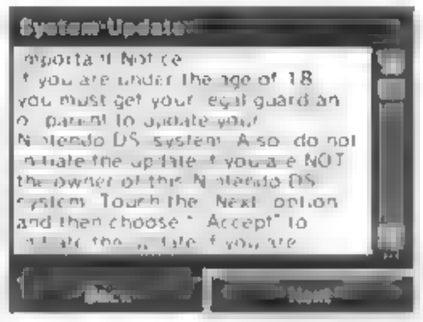
System Update

There will be updates or additions to the **Nintendo DSi Menu** or applications. Updates will take place by connecting to the internet, so please complete your internet connection settings ahead of time. Page 84 →

How to Update

❶ Touch YES.

❷ Read the on-screen text carefully and select NEXT.

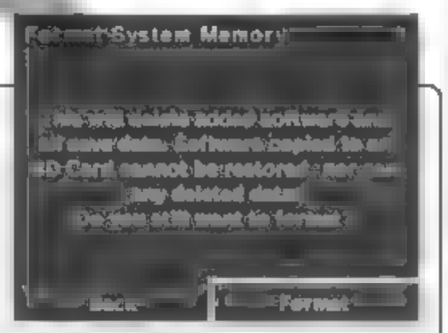


❸ If you agree with what you read in ❷ select I ACCEPT, and then touch OK.

Format System Memory

Choose this to erase all save data, and return the system to the state in which it was purchased.

❶ Select FORMAT.



What data will be erased?

- Applications added by Nintendo DSi software.
- Software purchased via Nintendo DSi Shop

  Note. Software purchased via Nintendo DSi Shop can be downloaded again free of charge. However, if the software is no longer available for purchase via Nintendo DSi Shop, you will not be able to re-download it.
- Data saved on the System Memory.
- Changes made to the System Settings

Note: Data erased by formatting the system cannot be restored.

Using the Keyboards

Keyboards will be displayed on the Touch Screen when you are required to enter characters. There are two types of keyboard: a standard alphanumeric keyboard and a ten-key numeric keyboard.

Alphanumeric Keyboard

Character type selection keys

- [A] Displays the input keyboard for letters of the alphabet and numbers
- [Ä] Displays the input keyboard for special characters
- [あ] Japanese hiragana, katakana
- [@] Displays the input keyboard for symbols
- [☺] Displays the input keyboard for pictures

Numeric Keyboard

Enter a space

Delete the last entered character

Glossary

Term	Definition
SSID	The name assigned to an access point. Also known as the ESS-ID or network name
Key	The key is a numerical value used to encrypt the communications between the Nintendo DSi XL system and the access point. The same value must be set on the access point and the Nintendo DSi XL system. It is also known as an encryption key or a network password.
IP address	The number used to specify the destination and transmission source of communications data on the network
Subnet mask	The numerical value indicating which part of the IP address is the number identifying the network it belongs to.
Gateway	The exit or entrance to the network in question. Its IP address is specified in the connection point settings
Primary DNS/ Secondary DNS	The server that matches the names of computers on the network to their IP addresses. The IP address of this server is specified in the connection point settings.
DHCP server	The server that specifies the IP address and other information required for communications on the network.
MAC address	The unique number assigned to each device on the network. Your Nintendo DSi XL system has its own MAC address
NAT	A function which a network device, such as a router, uses to convert the IP address settings so that a Nintendo DSi XL system in a LAN can connect to the internet. A connection error may occur when trying to connect to the internet using the NAT feature, depending on the network environment that you are using.
MTU	The maximum value of data that can be sent in one transmission on this network
WEP	A method for encrypting the data sent between the Nintendo DSi XL system and the access point.
WPA-PSK(TKIP)/ WPA2-PSK(TKIP)	A method for encrypting the data sent between the Nintendo DSi XL system and the access point. This encryption method is stronger than WEP
WPA-PSK(AES)/ WPA2-PSK(AES)	A method for encrypting the data sent between the Nintendo DSi XL system and the access point. This encryption method is stronger than WEP and TKIP

Term	Definition
WPS	Short for Wi-Fi Protected Setup. This is a standard for easily executing wireless LAN device connection and security settings
Proxy	A server that allows users to make an indirect connection to the internet by receiving the information requested by the user first before relaying it to the user's machine
Nintendo Wi-Fi Connection ID	The unique number allocated to each user that connects to and plays on Nintendo Wi-Fi Connection. This is set automatically the first time the user connects to Nintendo Wi-Fi Connection
Nintendo Wi-Fi Connection Configuration	Information containing details about connection settings and Nintendo Wi-Fi Connection ID

Term	Definition
Entering a key for wireless security	• On the connection settings details screen the key will be displayed as a string of asterisks (*). • The key can be input using either ASCII characters or hexadecimal code consisting of the numbers 0 to 9 and the letters "a" to "f". • Encryption systems which use a key are the only ones supported by the Nintendo DSi XL system. If the access point uses some other encryption system, the encryption system used on the access point will need to be changed • For information on configuring the access point settings, refer to the instruction manual provided with your access point

Term	Definition
Entering a WEP key	• Normally, up to four WEP keys can be registered for an access point. In the Nintendo DSi XL system's connection point settings, the WEP key in the first of the four slots should be entered, and the access point settings should also be configured to use the same WEP key • The number of characters to be used for the WEP is as follows ASCII: either 5, or 13, or 16 characters Hexadecimal: either 10, or 26, or 32 characters

Term	Definition
Entering a WPA key	• The number of characters to be used for a WPA key is as follows ASCII: between 8 and 63 characters Hexadecimal: 64 characters

Error Messages and Error Codes

Please refer to the Support and Troubleshooting section of the Nintendo DSi XL Operations Manual for information about error messages and codes that are displayed. Page 114→

REPRINT
NOT FOR

NINTENDO DS.i XL

Support and Troubleshooting

If you experience problems with your Nintendo DSi XL system, or if an error message or error code is displayed on the screen, see this section of the manual to determine the cause of the problem.

Contents

- Troubleshooting 106
  - No video or audio output 106
  - Nintendo DSi Menu 107
  - I can't use the microphone 107
  - Charging the Battery Pak 108
  - I can't use the Touch Screen 109
  - SD Memory Cards 109
  - Nintendo DSi Camera 109
  - Nintendo DSi Sound 110
  - Nintendo DSi Shop 111
  - I can t use DS Download Play 111
  - I can't use PictoChat 111
  - I'm having difficulty using DS Wireless Communications 112
  - The system enters Sleep Mode 112
  - Parental Controls 113
- Error Message List 114
- Error Code List 115
- Disposal of this product at the end of its life 118
- Specifications 119

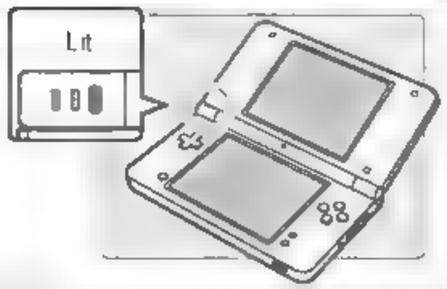
REFERENCE NOT

Before seeking assistance, check the following information

Note: In addition to this section of the manual, please read the Instruction Booklet for each piece of software and peripheral device you use.

No video or audio output

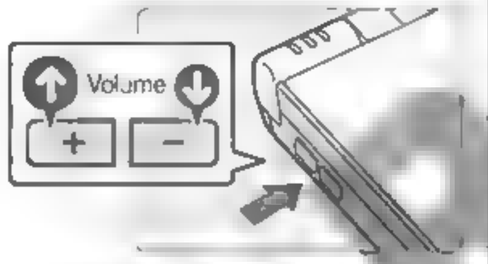
- **Is the power indicator LED lit?**
  Press the POWER Button to turn the power on.



- **Has the Battery Pak been charged?**
  Recharge the Battery Pak
- **Has the Game Card been correctly inserted?**
  Insert the Game Card gently but firmly until it clicks into place
- **Is the system in Sleep Mode?**
  The power indicator LED will pulse slowly when the system is in **Sleep Mode**. Check the power indicator LED. Exit **Sleep Mode** by opening the Nintendo DSi XL system.

No sound from the system speakers

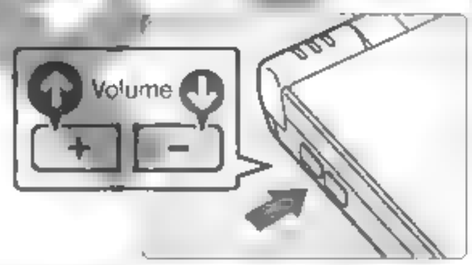
- **Is the volume set to the lowest level?**
  Try adjusting the volume by using the volume / brightness control on the side of the system.



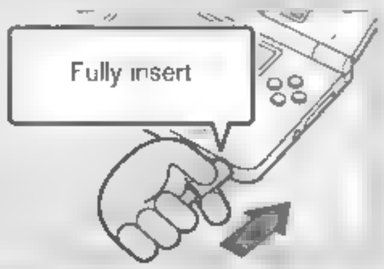
- **Are headphones, an external microphone or a headset connected?**
  If headphones, an external microphone or a headset are attached to the Nintendo DSi XL, no sound will come through the speakers.

No audio from headphones or headset

- **Is the volume set to the lowest level?**
  Try adjusting the volume by using the volume / brightness control on the side of the system.



- **Is the plug of the headphones or headset firmly inserted?**
  Make sure the plug of the headphones or headset is securely plugged into the audio jack



It takes a long time before the Nintendo DSi Menu is displayed

- **Has a high-capacity SD Memory Card (SDHC Card) been inserted in the system?**
  It may take time to display the **Nintendo DSi Menu** if a high-capacity SD Card has been inserted into the system.

Even though a Game Card has been inserted, the Nintendo DSi Menu displays THERE IS NO CARD INSERTED IN THE DS GAME CARD SLOT

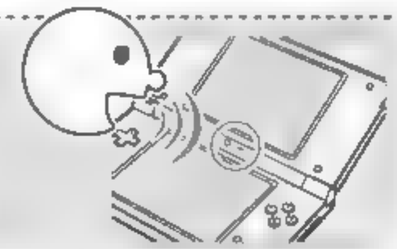
- **Is the Game Card inserted properly?**
  Remove the Game Card and properly reinsert it until it clicks into place. If this doesn't work, try reinserting it a few more times.

I can't play my

- **Are Parental Controls set to restrict the use of software based on PEGI age ratings?**
  Enter the PIN and either disable Parental Controls temporarily or disable the Parental Controls item that restricts the use of software based on PEGI age ratings. Page 113➔

[illegible]

- **Does this software use the microphone? Does this section of the software make use of the microphone?**
  The microphone cannot always be used. The microphone can only be used in parts of the software that support it.
- **Is the microphone functioning properly?**
  Use MIC TEST in System Settings to confirm that the microphone is functioning properly.
  Page 83➔



- **Are voices other than your own, such as those of family and friends, recognised correctly?**
  There are individual differences in speech recognition rates. Some voices are more difficult to recognise than others

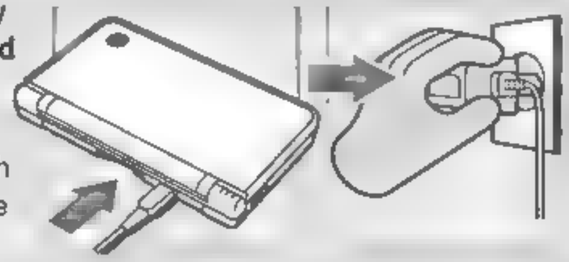
The microphone reacts unexpectedly

The microphone may be reacting to audio output from the speaker, or ambient noise. Try to move away from the source of the noise, reduce the speaker volume, use headphones or try to prevent any background noises. Please use the MIC TEST in System Settings to determine whether the microphone is reacting.

I can't recharge the Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak / The recharge indicator LED is not lit

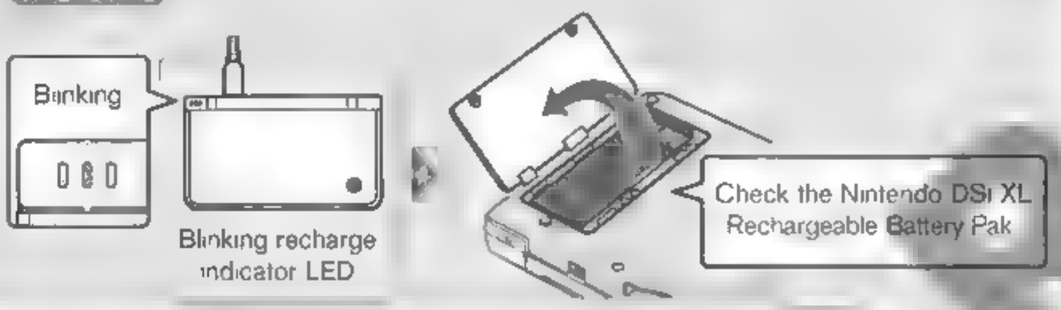
- **Are you using a Nintendo DSi Power Supply?**
  Use the Nintendo DSi Power Supply (WAP-002(EUR)).

- **Is the Nintendo DSi Power Supply firmly inserted into the system and an electrical socket?**
  Make sure the Nintendo DSi Power Supply is securely connected to both the Nintendo DSi XL system and the wall socket



- **Is the Battery Pak being charged in a location with an ambient temperature between 5 and 35 degrees Celsius?**
  Charge the Battery Pak in a location with an ambient temperature between 5 and 35 degrees Celsius. You may not be able to recharge the Battery Pak in a location outside of this temperature range

- **Is the recharge indicator LED lit?**
  If the recharge indicator LED is blinking, there is a chance that the Battery Pak is not connected properly. Make sure that the Battery Pak is connected properly.

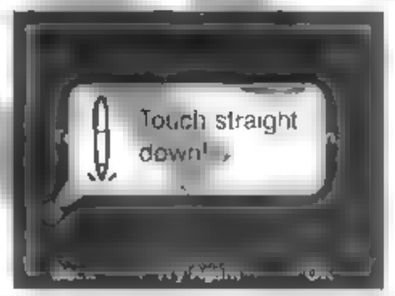


I charged the Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak, but I can play for long periods of time / It takes a long time to charge the

- **Are you playing a game or recharging the Battery Pak in a location with an ambient temperature less than 5 degrees Celsius?**
  In environments with a temperature less than 5 degrees Celsius, you will not be able to play games for long periods of time, and the Battery Pak will take longer than usual to recharge.

I can't use the Touch Screen / The Touch Screen does not respond properly

- **Has the alignment of the Touch Screen shifted?**
  If positions are no longer aligned properly, use the TOUCH SCREEN option in System Settings to correct them Page 83→
  Note: You can start the system on the **Touch Screen Calibration Screen** by pressing the POWER Button while pressing and holding L Button + R Button + START.



- **Have you attached a commercially-available protective sheet to the Touch Screen?**
  If you have applied a commercially-available protective sheet to the Touch Screen, refer to its instruction manual and be sure it has been applied correctly before attempting to calibrate the Touch Screen.

[illegible]

- **Has the SD Card been correctly inserted into the system?**
  Insert the SD Card gently but firmly until it clicks into place in the SD Card slot on the side of the system

- **Is the SD Card broken?**
  Use a computer or digital camera to confirm that you can correctly see files on the SD Card

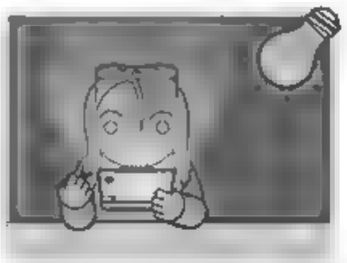
- **Are there photos on the SD Card that can be displayed using Nintendo DSi Camera?**
  Nintendo DSi Camera can only display photos taken on the Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system. Photos taken on a digital camera or mobile phone will not be displayed.

- **Are there files on the SD Card that can be played back using Nintendo DSi Sound?**
  Nintendo DSi Sound can play AAC files with a file extension of .m4a, .mp4 and .3gp. Non-AAC audio files (such as MP3 files) cannot be played back.

[illegible] but does not respond

This occurs when your face cannot be properly recognised. Move to a well-lit area and turn your face in a direction that allows it to be clearly displayed on-screen. Please also take note of the following factors which may also affect face recognition

- The ambient brightness and lighting
- Haircut (when hair covers the face, for instance)
- Hair and eyebrow colour
- Sheen on the face and head
- The shape, colour and thickness of any facial hair
- Glasses, jewellery and piercings on the face and head



NOT

My eyes and mouth are not being recognised correctly by Nintendo DSi Camera

Individual differences and the surrounding environment may prevent face recognition from working properly. If the position of your eyes and mouth are not recognised correctly, move to a well-lit area and turn your face in a direction that allows it to be captured well on-screen. Please also take note of the aforementioned factors.

Make sure that you are using only the Normal lens (other lenses can cause strange colours to appear in your photos) and try to take a picture of something else. If the colours are still strange, contact the Nintendo Service Centre. Page 121→

- **Do Parental Controls restrict the wireless transmission of photo data?**
  Enter your PIN and either disable Parental Controls temporarily, or disable the Parental Controls item that restricts the wireless transmission of photo data. Page 113→

Nintendo DSi Sound is not playing audio files

- **Has the SD Card been correctly inserted into the system?**
  Insert the SD Card gently but firmly until it clicks into place in the SD Card slot on the side of the system.
- **Does the SD Card contain saved audio files that can be played back using Nintendo DSi Sound?**
  Nintendo DSi Sound can play AAC files with a file extension of .m4a, .mp4 and .3gp. Non-AAC audio files (such as MP3 files) cannot be played back
- **Are there more than 3,000 audio files saved?**
  No more than 3,000 audio files can be displayed
- **Are there more than 1,000 folders with saved audio files?**
  No more than 1,000 folders can be displayed
- **Are there more than 100 audio files saved in a single folder?**
  No more than 100 files can be displayed for a single folder. If there are folders with the same name on the SD Card, the audio files in those folders will be consolidated and displayed as a single folder. No more than 100 files can be displayed for this single consolidated folder.
- **Are audio files saved to a folder that is more than eight levels deep?**
  Nintendo DSi Sound will only check for files up to eight directories deep.

Cannot play back audio files using Nintendo DSi Sound

- **Are the audio files in a format that can be played by Nintendo DSi Sound?**
  Nintendo DSi Sound can play audio files which meet the following requirements:
  - File format: AAC (.m4a, .mp4 or .3gp)
  - Bit rate: 16–320 kbps
  - Sampling frequency: 32–48 kHz

- **Do you have an insufficient Nintendo DSi Points balance?**
  Use one of the following to register Nintendo DSi Points with the Nintendo DSi XL system:
  - Credit card (VISA or MasterCard)
  - Nintendo Points Card (this can be purchased from a Nintendo retailer)

  Note [illegible]
  For details on registration: [illegible]
- **Have Parental Controls restricted the use of Nintendo DSi Points in the Nintendo DSi Shop?**
  Enter your PIN and either disable Parental Controls temporarily or disable the Parental Controls item restricting the use of Nintendo DSi Points. Page 113→

Can't use DS Download Play

- **Have Parental Controls restricted the use of DS Download Play?**
  Enter your PIN and either disable Parental Controls temporarily, or disable the Parental Controls item restricting the use of DS Download Play. Page 113→

Can't use PictoChat

- **Are there already 16 people in the selected chat room?**
  No more than 16 people can enter a single chat room.
- **Have Parental Controls restricted the use of PictoChat?**
  Enter your PIN and either disable Parental Controls temporarily, or disable the Parental Controls item restricting the use of PictoChat. Page 113→

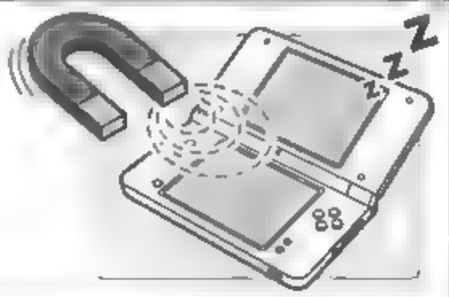
I'm having difficulty using DS Wireless Communications

played smoothly.

- **Is one of the following Reception Strength icons shown on-screen?**
  Reception strength appears to be poor. Move closer to the other player, and remove obstructions between you and that person.

[redacted]

It may have entered **Sleep Mode** as the result of an external magnetic field.
Move your system away from magnetic objects, including other Nintendo DS systems.



cannot disable Parental Controls

- **Did you enter the correct PIN?**
  Enter the correct PIN.
  If you have forgotten your PIN. Page 82→

- **Did you enter the correct answer to your secret question?**
  Enter the correct answer to your secret question.
  If you have also forgotten the answer to your secret question: Page 82→

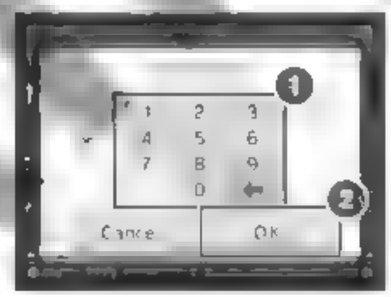
If your Nintendo DSi XL still does not operate correctly after trying these troubleshooting steps, DO NOT return the product to the retailer. You will lose saved game data and all Nintendo DSi Shop downloads and Nintendo DSi Point balances. Please call the Nintendo Service Center for assistance and additional troubleshooting and repair options.
Page 121→

How to Disable Parental Controls

There are two ways to disable Parental Controls. You can either temporarily disable them, or change the Parental Controls settings.

Temporarily Disabling Parental Controls

1. Enter your PIN at the screen that is displayed when you select the restricted item.
2. Touch OK.

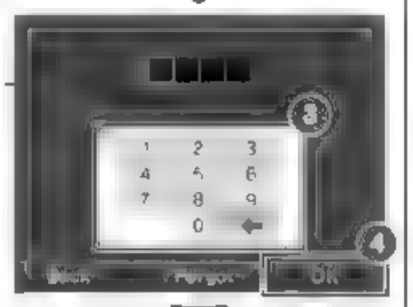


Changing the Parental Controls Setting

1. Go to the **System Settings Menu** and select [redacted].

2. Touch [redacted].

3. Enter your PIN.
4. Touch [redacted].



5. Touch [redacted].

Next, follow the on-screen instructions to change restricted content.

Note: If you forget your PIN, please refer to the Parental Controls section Page 82→

NOT FOR

If an error occurs, the following messages may appear on-screen. Follow the directions shown in the table to solve the problem.

Note: For the purposes of these error messages, "Nintendo DSi Operations Manual" refers to both the Nintendo DS Operations Manual and the Nintendo DSi XL Operations Manual.

Error Message	Solution
An error has occurred. Press and hold the POWER Button to turn the system off. Please refer to the Nintendo DS Operations Manual for details.	Turn the power off for a moment, then turn it back on. If you experience the same problem and the message appears again, turn the power off, and contact the Nintendo Service Centre Page 121 →
The System Memory is damaged. Please refer to the Nintendo DSi Operations Manual for details.	The System Memory is damaged. Please contact the Nintendo Service Centre Page 121 →
The device inserted in the SD Card slot can't be used	An SD Card that cannot be used with the Nintendo DSi XL system or something other than an SD Card is inserted in the SD Card slot, or the system region of the SD Card is corrupted. Please insert a functional SD Card that is compatible with the Nintendo DSi XL system.
There is not enough space on this SD Card	Either erase unnecessary software on the SD Card from the **Data Management Screen** under System Settings Page 74 → or erase unnecessary photos or frames from Nintendo DSi Camera. Otherwise, use an SD Card that contains some available space
There are no empty slots on the system.	There are no slots available in the **Nintendo DSi Menu**. Erase unnecessary software from the **Data Management Screen** under System Settings. Page 74 →

If an error message other than those shown above is displayed, please contact the Nintendo Service Centre Page 121 →

Error codes will be displayed along with an error message if the internet settings weren't configured correctly or if the connection test failed. Check the solutions shown in the table below, the system's internet setting Page 84 →, the Nintendo website, and the instruction manual for the network devices you're using.

Note: If you are using the Nintendo Wi-Fi USB Connector and error codes 052003, 052103 or 052203, the error might be caused by the security software or firewall on your computer. For details, see the Nintendo website.

Error Codes	Problem	Solution
020100–020999	Could not connect to Nintendo Wi-Fi Connection.	Wait for a while and try connecting again. If the issue persists, contact the Nintendo Service Centre Page 121 →
034301–034304	Cannot connect to the system update server.	
034300 034305–034499	The system could not be updated due to an internet error	
050100–050199	Unable to connect to the internet	
023000–025999	The Nintendo Wi-Fi Connection servers are either undergoing maintenance or are very busy.	Wait for a while and try connecting again. If the issues persists, check the Nintendo website to see if the server is undergoing maintenance
034000–034218 034500–034699	An error occurred, so the system could not be updated.	Please contact the Nintendo Service Centre Page 121 →
034219 034220	Insufficient free blocks in the System Memory.	Erase unnecessary software from the **Data Management Screen** under System Settings Page 74 →
050000–050099	No access point in range.	• Check the access point settings. The wireless signals may be too weak at your location. • Try moving closer to your access point, and make sure there are no people, objects or other obstacles between the system and the access point. • Make sure the access point is in a usable state. For details, see the instruction manual for your access point.
050500–050599	You must accept the terms of use	Agree to the terms of use Page 84 →
050600–050699	Wireless Communications is currently disabled under System Settings	Enable the Wireless Communications setting. Page 75 →
051000–051099	Could not find an access point with the SSID that has been set	Check whether the SSID in the connection settings matches the settings for the access point you want to connect to

NOT FOR

Error Codes	Problem	Solution
051100–051199	Could not connect to the access point.	• Make sure the security key in the connection settings matches that of the access point. • If you are using a Nintendo Wi-Fi USB Connector, configure your computer to allow connections. If this error code occurs even after connections are allowed, the wireless signals may be too weak at your location. • Try moving closer to your access point, and make sure there are no people, objects or other obstacles between the system and the access point.
051200–051299	Could not connect because the maximum number of simultaneous connections to the access point has been exceeded	The access point you tried to connect has a limit on the number of devices that can connect to it. Wait for a while and try again
051300 - 051399	Cannot connect to the access point for an unknown reason.	• See the solutions for error codes 051100–051299 • Reconfigure the access point settings.
052000–052099	Could not automatically acquire the IP address.	• Enable the DHCP server feature of your access point or other network device. If you cannot use the DHCP server feature, you will have to configure the IP address and other such settings manually. Page 84→ • Make sure the security type and key of the connection settings match the settings for the access point you want to connect to
052100–052399 312004 312005	Could not connect to the Internet	• Confirm that your network environment can connect to the Internet. • Review the settings under AUTO-OBTAIN IP ADDRESS in the connection settings. • If the AUTO-OBTAIN IP ADDRESS setting is set to NO, check whether the security type and key in the connection settings match the settings for the access point you want to connect to.
052400–052599 312012 312013	Could not connect to the proxy server.	• Confirm that your network environment can connect to the proxy server. • Review the proxy server settings
052700–052799	Cannot connect because there is another network device that is set to the same IP address.	Review the AUTO-OBTAIN IP ADDRESS setting in the connection settings.
053000–053299	Could not connect to the Internet.	• The wireless signals may be too weak at your location. Try moving closer to your access point, and make sure there are no people, objects or other obstacles between the system and the access point.
054000–054199 290500–290599 291000–291099	Communication error. You have been disconnected from the network.	• The wireless signals may be too weak at your location. Try moving closer to your access point, and make sure there are no people, objects or other obstacles between the system and the access point. • This might be a temporary issue, so wait a while and then try again. If the issue persists, contact the Nintendo Service Centre. Page 121→

If an error message other than those shown above is displayed, please contact the Nintendo Service Centre Page 121→

REFERENCE NOT FOR SALE

Disposal of this product at the end of its life

At the end of this product's life, please do not dispose of this product in your general household waste. Instead, please dispose of this product separately in accordance with your local recycling laws and regulations. For more information on the separate collection systems for waste electrical and electronic equipment that are available for consumers, free of charge, near your home, please contact your local municipal authority.

As an alternative and if you plan to buy an equivalent new product, you may be able to bring this product to your local retailer who, in exchange for your buying an equivalent new product, may take back this product and arrange for its recycling. However, we would suggest that you first double-check with your local retailer whether they will offer you this service.

Either way, this product will then be treated in an environmentally sound manner at a licensed recycling plant and its components will be recovered, recycled or reused in the most efficient way possible, in compliance with the requirements of the Directive on Waste Electrical and Electronic Equipment (2002/96/EC) of 27 January 2003

Under applicable environmental laws, you should always use the available separate collection systems for waste electrical and electronic equipment. In some countries, failure to use these systems may even result in sanctions being taken against you.

Notes:

1. Waste electrical and electronic equipment may contain hazardous substances, which, if not treated properly, can be harmful to the environment and human health. Specific treatment of waste electrical and electronic equipment is therefore indispensable.
2. All Nintendo electrical and electronic equipment that is subject to the above Directive is designed in a way which takes full account of, and facilitates, its possible repair, upgrading, reuse, dismantling and recycling
3. Nintendo and its official distributors support recycling schemes in each European country and are committed to using the best available treatment, recovery and recycling techniques in order to ensure both human health and high environmental protection
4. The crossed-out wheeled bin symbol (see below) is affixed to all relevant Nintendo electrical and electronic equipment that has been put onto the market by Nintendo or its official distributors on or after 13 August 2005. The symbol means that these products must be collected separately from other waste at the end of their life, in order to ensure maximum recovery and environmentally sound disposal.

Specifications

Nintendo DSi XL system

Model Number	UTL-001(EUR)
LCD Screens	Transmissive TFT Colour LCD (can display 260,000 colours)
Screen Size	4.2 inches (85.25 mm wide x 63.94 mm high)
Number of Pixels	256 x 192 pixels
Power Sources Used	Nintendo DSi Power Supply (WAP-002(EUR)) Rechargeable Battery Pak (UTL-003)
Wireless Frequency	2.4 GHz Band
Output Power	11b: 5.5 dBm / 11g: 5.0 dBm maximum
Communication Standard	IEEE 802.11 b/g (DSSS, OFDM) compliant
Recommended Communication Distance	Approx. 10 – 30 m **Note:** The maximum distance at which communication is possible may be reduced depending on the surroundings. Only use these figures as a rough estimate.
Camera Feature	Lens: Fixed focal length / Image sensor: CMOS / Effective pixels: about 300,000
Clock Feature	Max. Daily Variation of ± 4 seconds (when used within the "Usable Environment" below)
Input / Output Terminals	Game Card slot, SD Card slot, Power Supply connector, audio jack
Maximum Power Consumption	Approx. 2.8 W (when charging)
Usable Environment	Temperature: 5 – 35 degrees Celsius / Humidity: 20 – 80 %
Dimensions	91.4 mm high x 161.0 mm wide x 21.2 mm thick (when closed)
Mass	Approx. 314 g (including Battery Pak and stylus)
Charge Time	Approx. 3 hours
Battery Life	The battery life will change depending on the brightness of the LCD screens.

Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak

Model Number	UTL-003
Battery Type	Lithium Ion
Battery Capacity	3.9 Wh

Nintendo DSi Power Supply

Model Number	WAP-002(EUR)
Input / Output	AC 230V 50Hz / DC 4.6V 900mA
Dimensions / Weight	70.5 mm long x 27.0 mm wide x 84.5 mm thick / Approx. 80 g
Cord Length	Approx. 1.9 m
Compatible Hardware	Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)) Nintendo DSi (TWL-001(EUR))

[redacted]

Model Number	UTL-004 / UTL-005
Material	Plastic parts (stylus body (ABS) / stylus tip (PE))
Dimensions / Weight	Approx. 96.0 mm / Approx. 1.8 g Approx. 129.3 mm / Approx. 9.1 g

Note: In the course of making improvements, changes to any of these specifications may be made without notice

NOT FOR

12 MONTHS WARRANTY – applicable to the NINTENDO DSi and the NINTENDO DSi XL HARDWARE

(hereinafter referred to as "Nintendo DSi system")

CONSUMER WARRANTY

This warranty covers the Nintendo DSi system and the original built-in software included with the Nintendo DSi system at the time of purchase (the "Nintendo DSi **Operating Software**"). (In this warranty, the Nintendo DSi system and the Nintendo DSi Operating Software are together referred to as the "**Product**").

Subject to the terms and exclusions below, Nintendo warrants to the original consumer purchasing the Product ("**you**") that, for a period of 12 months from the date of the purchase of the Product by you, the Product will be free from defects in materials and workmanship.

To make a valid claim under this warranty, you must notify Nintendo of the defect in the Product within 12 months of the date of the purchase of the Product by you and you must return the Product to Nintendo within 30 days of notifying Nintendo of that defect. If, having inspected the Product, Nintendo accepts that the Product is defective, Nintendo will (at its sole discretion) either repair or replace the part causing the defect or replace the Product without charge.

This warranty does not affect your statutory rights.

EXCLUSIONS

This warranty does not cover:

- software (other than the Nintendo DSi Operating Software) or games (whether or not included with the Product at the time of purchase);
- accessories, peripherals or other items that are intended for use with the Product but are not manufactured by or for Nintendo (whether or not included with the Product at the time of purchase);
- the Product if it was purchased outside the European Economic Area;
- the Product if it has been resold, or used for rental or commercial purposes;
- defects in the Product that are caused by accidental damage, your and/or any third party's negligence, unreasonable use, use with products not supplied or licensed by Nintendo (including, but not limited to, non-licensed game enhancements, copier devices, adapters, power supplies or non-licensed accessories), computer viruses or connecting to the internet, use of the Product otherwise than in accordance with the Nintendo DSi Operations Manual or any other instructions provided with the Product, or any other cause unrelated to defects in material and workmanship;
- gradual decrease over time in the capacity and performance of the Nintendo DSi Rechargeable Battery Pak (TWL-003) or Nintendo DSi XL Rechargeable Battery Pak (UTL-003) (which, to avoid any doubt, will not be deemed to be a defect in material or workmanship of the Product);
- the Product if it has been opened, modified or repaired by any person other than Nintendo or if it has its serial number altered, defaced or removed; or
- loss of any data loaded or stored on the Product by any person other than Nintendo.

HOW TO MAKE A CLAIM

To notify Nintendo of a defect covered by this warranty, please contact:

Nintendo Service Centre
Codestorm House, Walton Road, Farlington, Hampshire PO6 1TR, Tel: +44 (0) 870 60 60 247

(calls are charged at National Rates for UK customers and International Rates for Irish customers - please obtain permission from the person responsible for the bill before calling)

Before sending the Product to the Nintendo Service Centre, you should remove or delete any private or confidential files or data. You accept and agree that Nintendo will not be responsible for any loss, deletion or corruption of your files or data that have not been deleted or removed. Nintendo strongly recommends that you make a back up copy of any data that you do not remove or delete.

When sending the Product to the Nintendo Service Centre, please:

1. use the original packaging where possible;
2. provide a description of the defect;
3. attach a copy of your proof of purchase, ensuring that it contains the date of purchase of the Product; and
4. ensure that it is received by Nintendo within 30 days of the original notification of a qualifying defect.

If the above 12 months warranty period has expired at the time the defect is discovered or if the defect is not covered by this warranty, Nintendo may still be prepared to repair or replace the part causing the defect or replace the Product (at its sole discretion). For further information about this and, in particular, the details of any charges for such services, please contact:

Nintendo Service Centre
Tel: +44 (0) 870 60 60 247

(calls are charged at National Rates for UK customers and International Rates for Irish customers - please obtain permission from the person responsible for the bill before calling).

NINTENDO DSi OPERATING SOFTWARE

The Nintendo DSi Operating Software may only be used with the Product and may not be used for any other purpose. You must not copy, adapt, reverse engineer, decompile, disassemble or modify the Nintendo DSi Operating Software other than as expressly permitted by applicable law. Nintendo may use anti-copying or other measures to protect its rights in the Nintendo DSi Operating Software.

HOTLINE

Call our games hotline for assistance on all Nintendo published/distributed software, hardware and accessories. Our dedicated games counsellors can answer all your gameplay questions offering hints, tips and strategies to ensure that you get the most from your Nintendo products.

To call the hotline, dial*

+44 (0) 870 60 60 247

(* Calls from a landline within the UK are charged at the standard national rate offered by the caller's network provider. Charges may vary for calls made using a mobile phone.

Customers calling from outside the UK will be charged at the international rate offered by the provider of the network being used to make the international call.

Please obtain permission from the person responsible for paying the bill before calling.)

Lines are open Monday to Friday from 08:30 to 19.00, and Saturday from 08:30 to 15:30**.

(** Charges and opening hours are correct at time of printing – November 2008 – but are subject to change without prior notice.)

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo-System passt.

Wir freuen uns, dass Sie sich für das Nintendo DSi™ XL-System entschieden haben.

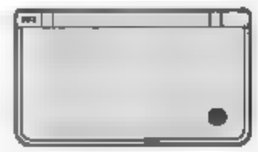
REFERENCE
NOT FOR

Wir freuen uns, dass Sie sich für das Nintendo DSi™ XL-System entschieden haben. Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme dieses Produkts die Bedienungsanleitung und folgen Sie ihren Anweisungen. Lesen Sie außerdem die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise sorgfältig durch. Falls dieses System von Kindern verwendet wird, sollte ein Erwachsener diese Bedienungsanleitung sorgfältig durchlesen und dem Kind den Umgang mit dem System erklären. Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung zum Nachschlagen gut auf.

Das Nintendo DSi-System und das Nintendo DSi XL-System sind hinsichtlich ihrer Funktionalität identisch.

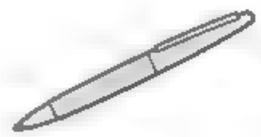
Im Set enthalten

- Nintendo DSi XL-System
  (UTL-001(EUR))



- [illegible]
  (WAP-002(EUR))

- Nintendo DSi XL-Touchpen (groß)
  (UTL-005)



- Nintendo DSi XL-Touchpen
  (UTL-004)

  HINWEIS: Der Touchpen befindet sich in der Nintendo DSi XL-Touchpen-Halterung seitlich am System.

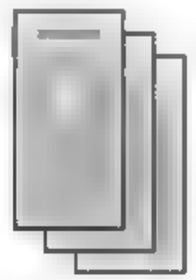
- Nintendo DSi XL-Schnellstart-Anleitung

  Diese Anleitung beschreibt die grundlegenden Funktionen des Systems und wie man Software lädt.

- Nintendo DSi XL-Bedienungsanleitung
  - Grundlagen
  - Anwendungen
  - Support*

  *Hier finden Sie Lösungsvorschläge, falls Sie Probleme mit dem Produkt haben sollten.

- Gesundheits- und Sicherheitshinweise



Hier beginnt Ihre Reise mit dem Nintendo DSi XL-System

Das Nintendo DSi XL-System bietet Ihnen von Anfang an eine Auswahl an integrierter Software. Natürlich können Sie später über den Nintendo DSi Shop weitere Software hinzufügen, so dass Sie das System ganz nach Ihren Wünschen individuell einrichten können.

Nintendo DSi-Menü Seite 148 →

Nintendo DSi XL – Integrierte Software

[redacted]

Sie können bestimmte Mehrspieler-Spiele herunterladen und spielen sowie Demoversionen bestimmter Software-Titel versenden und empfangen.

PictoChat™ Seite 185 →

Senden und empfangen Sie drahtlos Mitteilungen und Zeichnungen und kommunizieren Sie mit Ihren Freunden.

Nintendo DSi Browser Seite 186 →

Mithilfe des Nintendo DSi Browsers können Sie einfach und bequem unter Zuhilfenahme des Touchpens im Internet surfen

Spielen Sie mit Ihren Fotos!

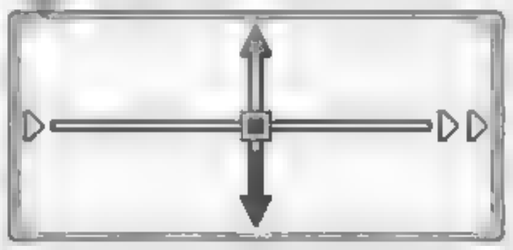
Nintendo DSi-Kamera

11 witzige Linsen stehen Ihnen zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Aufnahmen spielerisch verändern können.

Spielen Sie mit Effekten!

Nintendo DSi Sound Seite 176 →

Diese Audio-Applikation ermöglicht es, mit Tonaufnahmen durch Hören, Sehen und Sprechen interaktiv zu agieren.



Verändern Sie Tonhöhe und Geschwindigkeit.

Modifizieren Sie Aufnahmen mit Effekten.

Genießen Sie Nintendo DSiWare!

Nintendo DSi Shop

Hier konnen Sie Software erwerben und sie auf Ihrem Nintendo DSi XL-System speichern.

HINWEIS: Um diesen Service nutzen zu können, benötigen Sie eine aktive Breitband-Internetverbindung.

Erwerben Sie Nintendo DSiWare exklusiv für Ihr Nintendo DSi-/ Nintendo DSi XL-System.

Wenn Sie das System zum ersten Mal einschalten, müssen Sie die Einstellungen konfigurieren.

Im Folgenden finden Sie die einzelnen Schritte zur Konfiguration erklärt:

Verwenden Sie den Nintendo DSi XL Touchscreen Seite 144

Erste Schritte

Laden Sie das wiederaufladbare Batteriepack auf. Seite 135

Schalten Sie das System ein und konfigurieren Sie es. Seite 146

Später können Sie in den Systemeinstellungen weitere Einstellungen vornehmen. Seite 190

Software verwenden!

Stecken Sie eine Nintendo DS-Karte in das System und schon können Sie die darauf enthaltene Software nutzen. Seite 151

NOT FOR REPRINT

Nintendo DSi XL-Bedienungsanleitung

In diesem Abschnitt der Nintendo DSi XL-Bedienungsanleitung werden die folgenden Punkte erklärt

- Bezeichnungen und Funktionen der einzelnen Komponenten
- Aufladen des wiederaufladbaren Nintendo DSi XL-Batteriepacks
- Austausch des wiederaufladbaren Nintendo DSi XL Batteriepacks

Dieser Teil der Bedienungsanleitung sollte in Zusammenhang mit dem Abschnitt „Anwendungen" der Nintendo DSi XL-Bedienungsanleitung gelesen werden

Inhalt

Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen 130

Aufladen des wiederaufladbaren Nintendo DSi XL-Batteriepacks 135

Lautstärke und Bildschirmhelligkeit 138

Verwendung von SD Cards 139

Austausch und Entsorgung des wiederaufladbaren Nintendo DSi XL-Batteriepacks 140

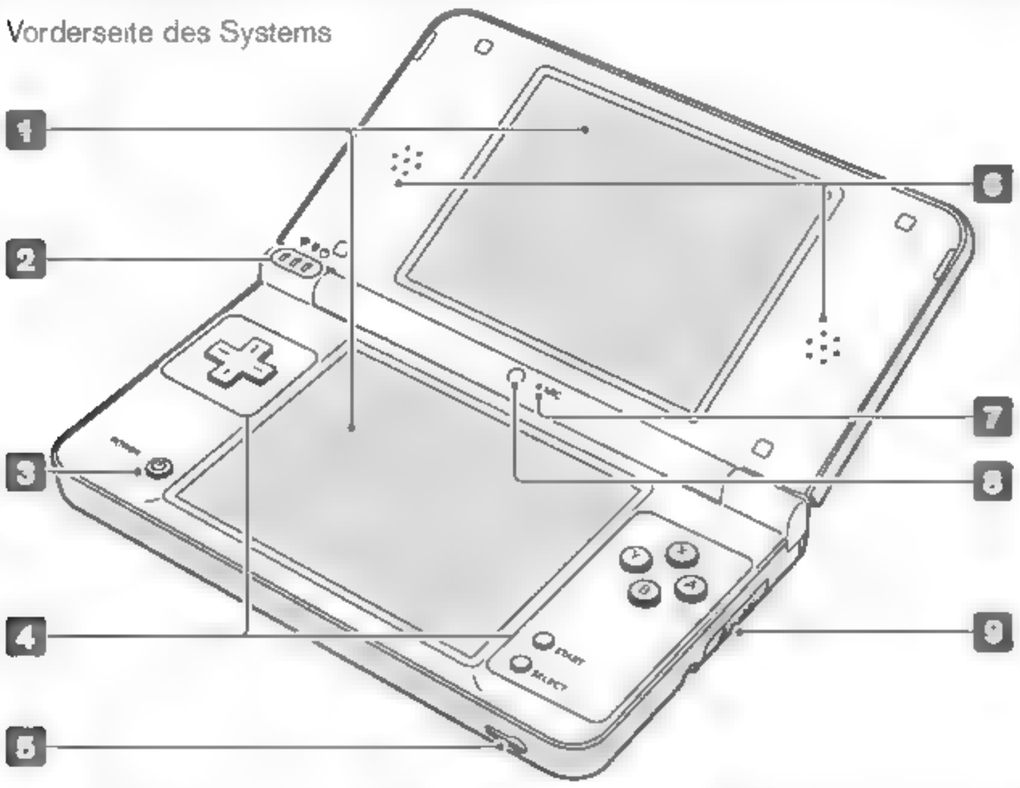
Der Nintendo DSi XL-Touchpen/Nintendo DSi XL-Touchpen (groß) und Touchscreen 142

NOT FOR RETAIL

Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen

Nintendo DSi XL-System (UTL-001(EUR))

Vorderseite des Systems



1 LC-Bildschirme

Zwei Farb-LC-Bildschirme mit Beleuchtung. Der untere Bildschirm (der Touchscreen) reagiert auf Berührung. Software, die diese Funktion nutzt, sollte mit dem mitgelieferten Nintendo DSi XL-Touchpen oder dem Nintendo DSi XL-Touchpen (groß) bedient werden. Sie können eine von fünf Helligkeitsstufen auswählen.

VORSICHT: Halten Sie beim Öffnen des Nintendo DSi XL Ihre Finger vom Scharnier fern, um sie nicht darin einzuklemmen.

2 Verbindungsanzeige Ladeanzeige Betriebsanzeige

3 POWER-Schalter

- Bei ausgeschaltetem System: Drücken, um das System einzuschalten
- Bei eingeschaltetem System: Drücken, um einen Reset durchzuführen und zum **Nintendo DSi-Menü** zu gelangen
  Gedruckt halten (0,5 Sekunden oder länger), um das System auszuschalten

4 Steuerelemente

Steuerkreuz, A-, B-, X- und Y-Knopf sowie START und SELECT. Mit diesen Elementen wird das Spiel gesteuert. In der Spielanleitung des jeweiligen Spiels finden sich detaillierte Beschreibungen zur Spielsteuerung.

5 Audiobuchse

Hier können Stereo-Kopfhörer, ein externes Mikrofon oder ein Headset (jeweils separat erhältlich) angeschlossen werden. Wenn eines dieser Zubehörteile angeschlossen ist, wird kein Ton über die Lautsprecher wiedergegeben.

6 Lautsprecher

7 Mikrofon (MIC.)

Für bestimmte Spiele und Software, bei denen die Mikrofon-Funktion genutzt wird

8 Innenkamera

Für bestimmte Spiele und Software, bei denen die Kamera-Funktion genutzt wird

9 SD Card-Steckplatz

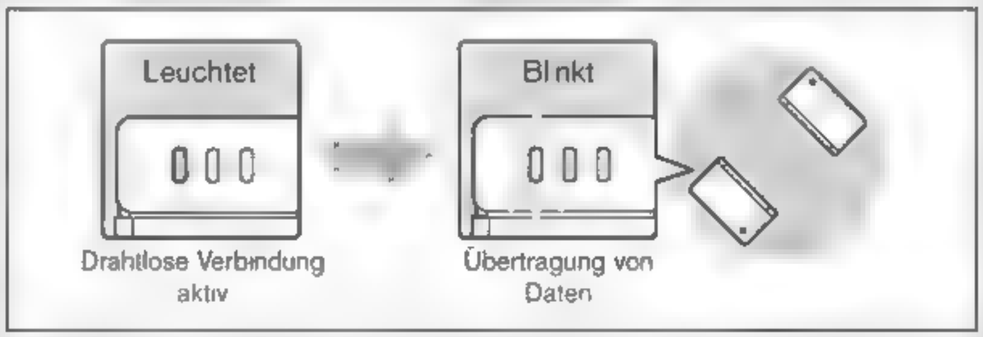
Zum Einstecken von separat erhältlichen SD Cards Seite 166

Funktionen der einzelnen Anzeigen

Die Anzeigen geben durch Leuchten oder Blinken die verschiedenen Betriebszustände und den jeweiligen Status des Systems an.

Verbindungsanzeige

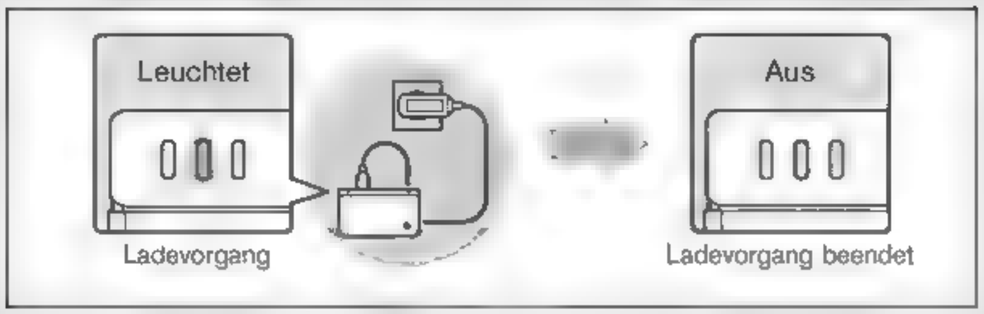
Leuchtet gelb auf, wenn die Funktionen der drahtlosen Verbindung aktiviert sind. Leuchtet schwach, wenn sich das Nintendo DSi XL-System im **Standby-Modus** befindet.



NOT FOR RESALE

Ladeanzeige

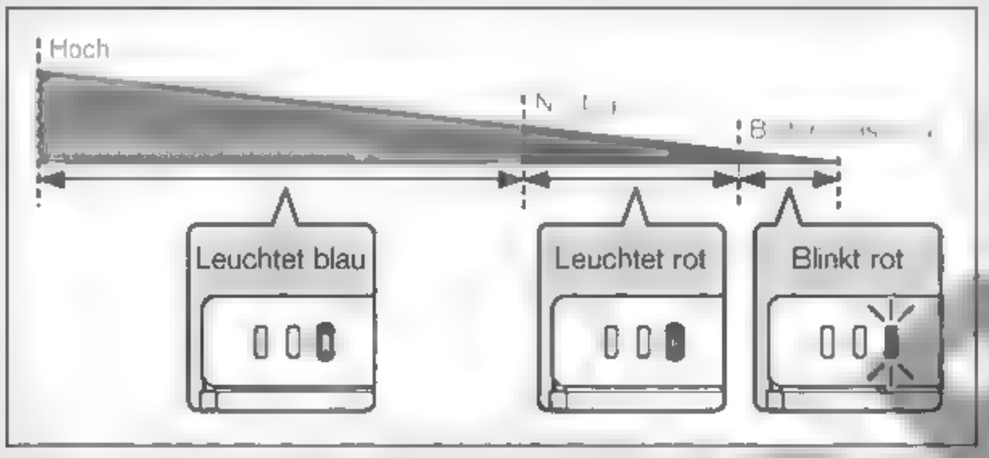
Während die Batterie aufgeladen wird, leuchtet diese Anzeige orange.



- Wird der Nintendo DSi XL während des Aufladens verwendet, leuchtet die Ladeanzeige möglicherweise auch nach dem abgeschlossenen Ladevorgang weiterhin auf. Hierbei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion.
- Blinkt die Ladeanzeige, ist das Batteriepack möglicherweise nicht korrekt verbunden. Stellen Sie sicher, dass es korrekt verbunden ist.

Betriebsanzeige

Leuchtet blau, wenn das Gerät eingeschaltet ist. Leuchtet rot auf, wenn die Batterie schwächer wird und blinkt, wenn die Batterie fast vollständig entladen ist.



HINWEIS. Wenn die Betriebsanzeige rot ist, speichern Sie Ihr Spiel und laden Sie die Batterie. Entlädt sich die Batterie vor dem Speichern vollständig, können Daten verloren gehen. Wird die Betriebsanzeige langsam hell und dunkel (blau oder rot) befindet sich die Batterie im **Standby-Modus**, in dem weniger Energie als im normalen Modus verbraucht wird.

Batterienutzungsdauer

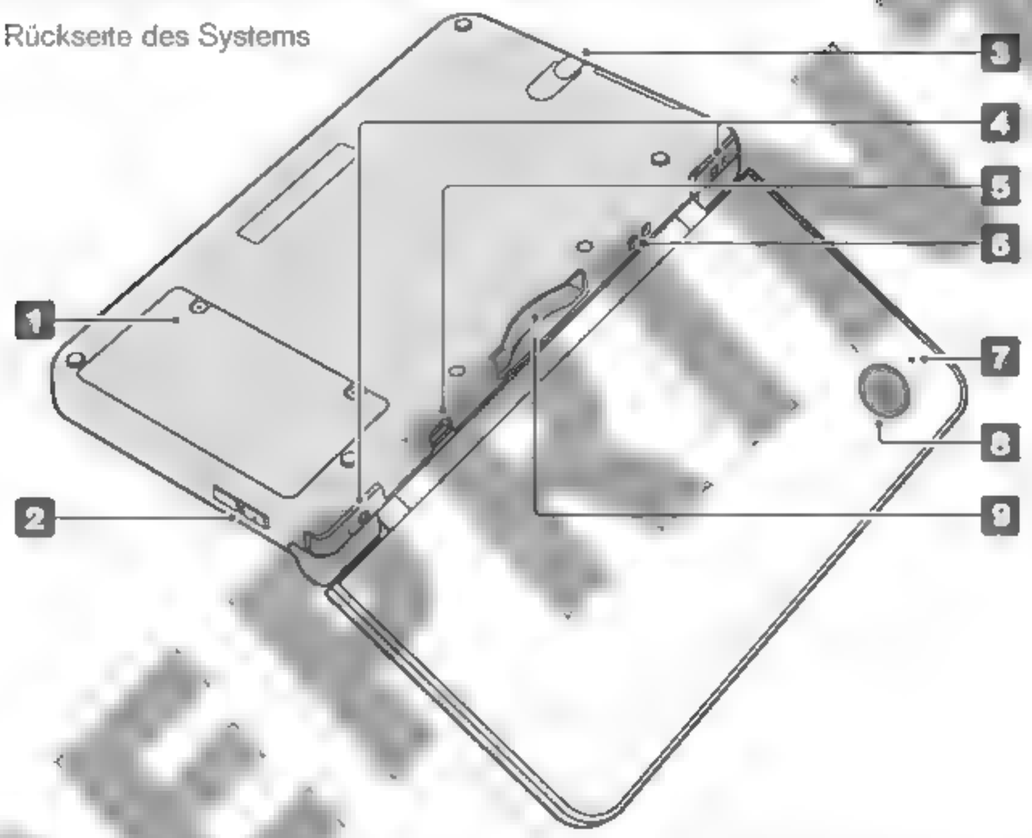
Die Nutzungsdauer der Batterie variiert in Abhängigkeit von der Helligkeit des LC-Bildschirms. Die Nutzungsdauer der Batterie hängt auch von Faktoren wie der verwendeten Software und der Umgebungstemperatur ab. Daher sollten die hier angegebenen Zeiten nur als Richtwerte verstanden werden. Die Verwendung einer drahtlosen Verbindung bzw. der Kamera können die Nutzungsdauer der Batterie auf Werte unterhalb der hier genannten absinken lassen.

Maximal	Ca. 4–5 Stunden
Hoch	Ca. 6–8 Stunden
Normal	Ca. 9–11 Stunden
Niedrig	Ca. 11–14 Stunden
Minimal	Ca. 13–17 Stunden

HINWEIS: Die Bildschirmhelligkeit des Systems steht bei Auslieferung auf Stufe 4 („Hoch").

Nintendo DSi XL-System (Fortsetzung)

Rückseite des Systems



1 Batteriefachabdeckung

Diese Abdeckung lässt sich entfernen, um das wiederaufladbare Nintendo DS XL-Batteriepack auszutauschen. Auf Seite 140 → finden Sie weitere Informationen zum Austausch des Batteriepacks.

2 Lautstärke-/Helligkeitsregler

Hiermit lassen sich Lautstärke und Bildschirmhelligkeit (in fünf Stufen) anpassen.

3 Nintendo DSi XL-Touchpen-Halterung

Nach dem Gebrauch sollte der Touchpen stets in die dafür vorgesehene Halterung zurückgesteckt werden.

HINWEIS. Führen Sie keine anderen Gegenstände als den offiziellen Nintendo DSi XL-Touchpen (UTL-004) in die Touchpen-Halterung ein. Andernfalls könnte das System beschädigt oder die Touchpen-Halterung blockiert werden.

4 Steuerelemente (L-Taste, R-Taste)

5 Netzteil-Anschlussbuchse

Hier wird das Nintendo DSi-Netzteil (im Set enthalten) angeschlossen, um die Batterie aufzuladen oder den Nintendo DSi XL mit normalem Haushaltsstrom in Betrieb zu nehmen.

6 Tragebandhalterung

Hier wird das Trageband (separat erhältlich) befestigt

7 Kamera-Anzeige

Diese Anzeige leuchtet auf, wenn die Außenkamera verwendet wird.

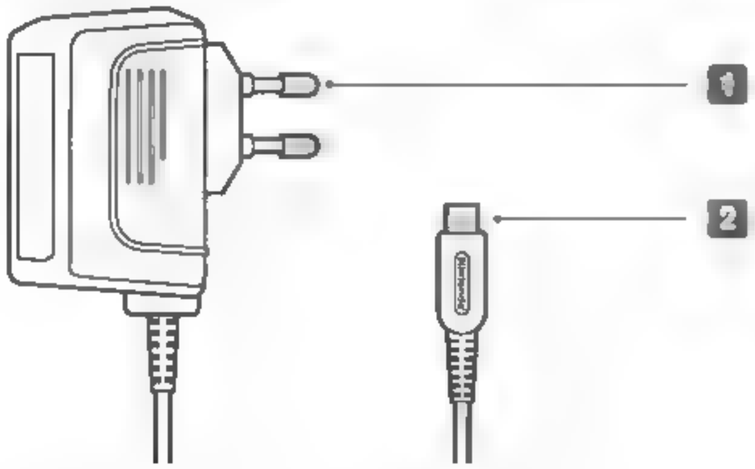
8 Außenkamera

9 DS-Kartenschlitz

Hier werden Nintendo DSi-Karten, Nintendo DSi-kompatible Karten und Nintendo DS-Karten (im Folgenden als „Karten für Nintendo DS-Systeme" bezeichnet) eingesteckt.

Nintendo DSi-Netzteil (WAP-002(EUR))

Dieses Netzteil wird für das Nintendo DSi XL-System verwendet.



1 **Netzteilstecker**

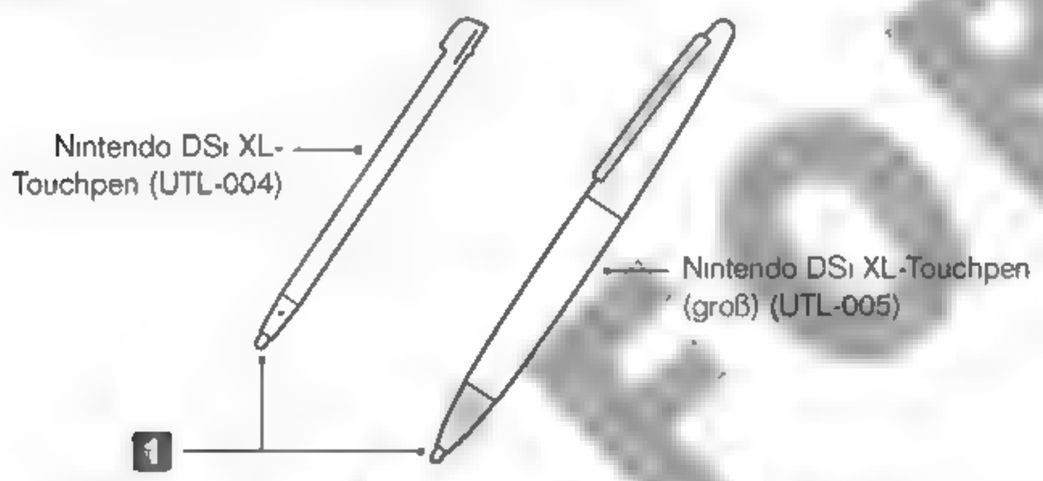
Normaler Stecker für Wechselstrom von 230 Volt.

2 **Gleichstromstecker**

Dieser wird an die Anschlussbuchse angeschlossen, um das Batteriepack aufzuladen oder um normalen Haushaltsstrom zu nutzen.

Nintendo DSi XL-Touchpen (UTL-004)/ Nintendo DSi XL-Touchpen (groß) (UTL-005)

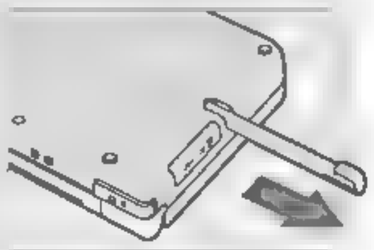
Der Touchpen wird verwendet, um das System durch direkte Berührung des Touchscreens (des unteren Bildschirms) zu bedienen.



1 **Touchpen-Spitze**

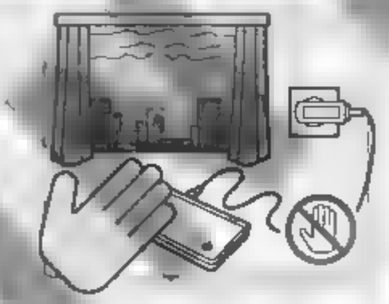
Berühren Sie den Touchscreen mit dieser Seite des Touchpens, um das System zu bedienen.

Das System wird mit einem Touchpen (UTL-004) ausgeliefert, der sich in der Touchpen-Halterung seitlich am System befindet. Stellen Sie sicher, dass Sie ihn nach Gebrauch wieder in diese Halterung stecken.

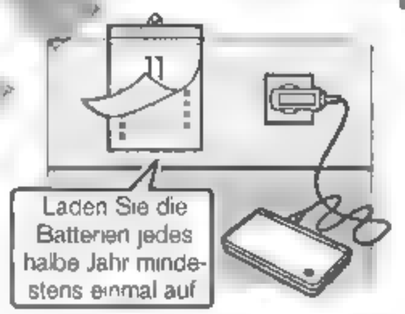


Aufladen des wiederaufladbaren Nintendo DSi XL-Batteriepacks

VORSICHT: Während eines Gewitters sollte das Nintendo DSi-Netzteil nicht verwendet werden, da im Falle eines Blitzschlags die Gefahr besteht, einen Stromschlag zu erleiden.



Bevor der Nintendo DSi XL zum ersten Mal in Betrieb genommen wird oder wenn er über einen längeren Zeitraum nicht verwendet wurde, muss das Batteriepack aufgeladen werden. (Selbst wenn der Nintendo DSi XL über einen langeren Zeitraum nicht verwendet wird, sollte das Batteriepack jedes halbe Jahr mindestens einmal aufgeladen werden.)



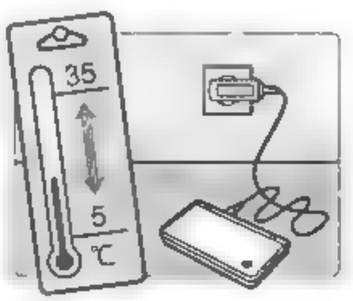
Ein frisch aufgeladenes Batteriepack muss bei niedrigster Bildschirmhelligkeit und je nach Art des Spiels nach 13 bis 17 Stunden erneut aufgeladen werden. (Weitere Informationen über die Einstellung der Bildschirmhelligkeit finden Sie auf Seite 138→). Bei maximaler Bildschirmhelligkeit muss das Batteriepack nach 4 bis 5 Stunden wieder aufgeladen werden.

Die Batterie kann bis zu etwa 500-mal aufgeladen werden, aber nach wiederholtem Aufladen kann es abhängig von der Umgebung (Temperatur), in der die Batterie aufgeladen wird, zu einem Leistungsabfall kommen. (Die optimale Temperatur liegt zwischen 5°C und 35°C.) Auch der Zeitraum bis zur nächsten notwendigen Aufladung kann sich verkürzen. Nach 500 Aufladungen kann sich der Zeitraum auf nur noch 70% im Vergleich zu einer neuen Batterie reduzieren.

Das Aufladen des Batteriepacks dauert im Schnitt drei Stunden. (Die Dauer ist abhängig von der Menge der Restenergie, die zum Zeitpunkt des Aufladens noch vorhanden ist.) Leuchtet die Betriebsanzeige rot, sollte das Spiel gespeichert und die Batterie aufgeladen werden. Ansonsten besteht die Gefahr eines Datenverlustes Während des Ladevorgangs kann weitergespielt werden, allerdings verlängert sich dadurch die Ladezeit.

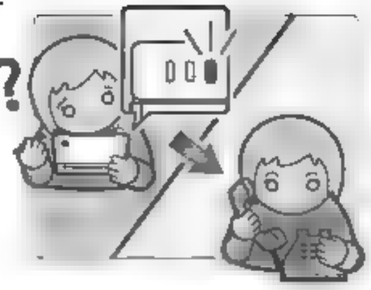
WICHTIG: Das Nintendo DSi-Netzteil (WAP-002(EUR)) ist nur für den Gebrauch mit dem Nintendo DSi- / Nintendo DSi XL-System vorgesehen Es ist nicht kompatibel mit anderen Nintendo-Systemen.

Laden Sie die Batterien bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5°C und 35°C auf. Der Versuch, das Batteriepack bei einer Temperatur außerhalb dieses Bereichs aufzuladen, könnte die Leistung des Batteriepacks vermindern und verhindern, dass es aufgeladen wird. Liegt die Umgebungstemperatur zu niedrig, werden die Batterien unter Umständen nicht vollständig aufgeladen.



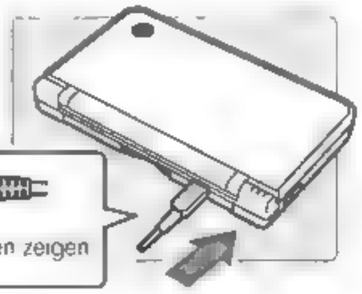
Ersetzen Sie das Batteriepack, wenn sich die maximale Nutzungsdauer deutlich verringert hat. Wiederaufladbare Nintendo DSi XL-Batteriepacks sind separat erhältlich. Bei der Nintendo Konsumentenberatung erhalten Sie weitere Informationen und Adressen.

Seite 239 →



Aufladen des wiederaufladbaren Nintendo DSi XL-Batteriepacks

1. Stecken Sie den Gleichstromstecker des Netzteils in die Anschlussbuchse, die sich auf der Rückseite des Nintendo DSi XL befindet

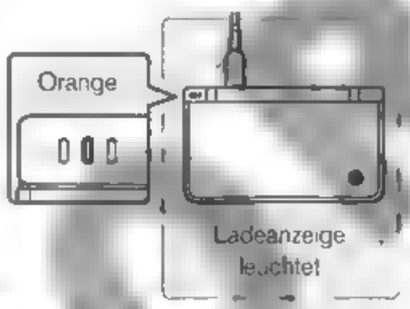


WICHTIG: Vergewissern Sie sich, dass der Gleichstromstecker in die richtige Richtung zeigt, bevor Sie ihn in die Anschlussbuchse stecken. Ansonsten kann es zu Beschädigungen des Gleichstromsteckers und der Anschlussbuchse kommen.

2. Stecken Sie den Netzteilstecker in eine Standardsteckdose, die 230 Volt Haushaltsstrom führt. Vergewissern Sie sich, dass dieser richtig eingesteckt ist. Die Ladeanzeige bleibt orange, bis das Batteriepack vollständig aufgeladen ist. Während des Aufladens können Sie den Nintendo DSi XL verwenden, aber dadurch verlangert sich die Aufladezeit. Wird der Nintendo DSi XL während des Aufladens verwendet, leuchtet die Ladeanzeige möglicherweise auch nach dem abgeschlossenen Ladevorgang weiterhin auf. Hierbei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion.

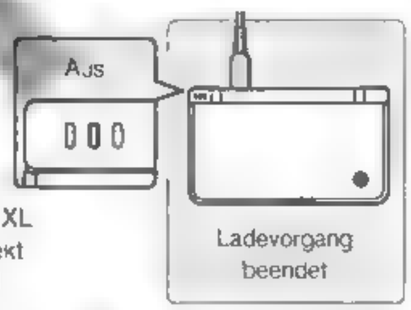
- Leuchtet die Ladeanzeige nicht auf, vergewissern Sie sich, dass das Netzteil korrekt in das System und in die Steckdose eingesteckt ist
- Blinkt die Ladeanzeige, ist das Batteriepack möglicherweise nicht korrekt in das Batteriefach eingelegt. Vergewissern Sie sich, dass es korrekt verbunden ist

Seite 140 →

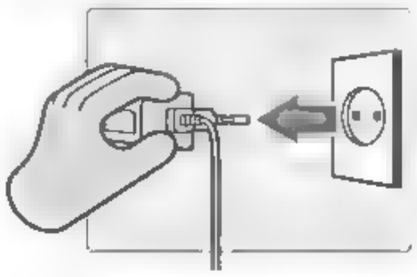


3. Warten Sie, bis der Ladevorgang beendet ist

4. Sobald das Batteriepack vollständig aufgeladen ist, erlischt die Ladeanzeige. Entfernen Sie nun den Netzteilstecker aus der Wandsteckdose. Danach entfernen Sie den Gleichstromstecker aus der Anschlussbuchse



WICHTIG: Wenn Sie den Stecker aus dem Nintendo DSi XL oder aus der Wandsteckdose entfernen, ziehen Sie direkt am Stecker und nicht am Kabel. Wickeln Sie das Kabel des Netzteils nicht um den Nintendo DSi XL.

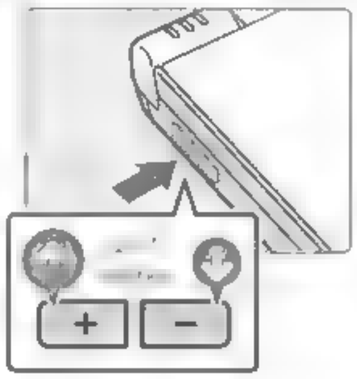


5. Ziehen Sie am Gleichstromstecker, um ihn vom System zu trennen.

- Zum sicheren Gebrauch des Nintendo DSi XL darf dieser ausschließlich mit dem offiziellen Nintendo DSi-Netzteil (WAP-002(EUR)) betrieben werden.
- Das Netzteil entspricht der Niederspannungsrichtlinie (2006/95/EG) für elektrische Betriebsmittel.
- Das Netzteil muss regelmäßig auf Schäden am Kabel, der Ummantelung des Netzteilsteckers und an allen anderen Bestandteilen untersucht werden.
- Sollten Beschädigungen vorliegen, darf das Netzteil auf keinen Fall weiter betrieben werden, bis es repariert wurde.
- Der Nintendo DSi XL ist nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren!
- Das Netzteil ist kein Spielzeug.
- Das Netzteil des Nintendo DSi XL ist ausschließlich zum Gebrauch in Räumen vorgesehen.
- Ist ein Kabel des Netzteils beschädigt, muss es ausgetauscht werden. Wenden Sie sich diesbezüglich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung, um eine Gefährdung zu vermeiden.
- Der Nintendo DSi XL muss vom Netzteil getrennt werden, bevor er gereinigt wird.
- Es ist darauf zu achten, dass das Gerät und insbesondere die Batterie außer Reichweite von Kleinkindern gehalten werden muss.
- Platzieren Sie das Netzteil nicht an Orten, an denen es mit Wasser und anderen Flüssigkeiten, wie zum Beispiel Fruchtsaft, Tierurin oder Öl in Berührung kommen kann, oder an denen eine sehr hohe Luftfeuchtigkeit herrscht.
- Verwenden Sie eine Standardsteckdose, die 230 Volt Haushaltsstrom führt. Steht Ihnen diese nicht zur Verfügung, verwenden Sie einen Spannungswandler, der die Spannung in 230 Volt umwandelt. Setzen Sie bei der Verwendung einer 230 Volt Standardsteckdose keine Steckdosenadapter oder Dimmervorrichtungen für Glühbirnen ein, da dies möglicherweise zu einer Veränderung der Netzspannung führen kann. Wird eine falsche Spannung verwendet, kann dies zu Schäden am Netzteil und am Nintendo DSi XL-System führen.

Lautstärke und Bildschirmhelligkeit

Anpassen der Lautstärke



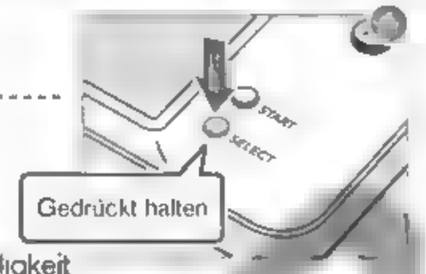
1. Betätigen Sie den Lautstärke-/Helligkeitsregler.
   Drücken Sie „+" zum Erhöhen der Lautstärke.
   Drücken Sie „–" zum Reduzieren der Lautstärke.
   - Das Auslöser-Geräusch der Kamera ertönt unabhängig von der aktuellen Einstellung der Lautstärke stets in einer festgelegten Lautstärke
   - Befindet sich das System im **Standby-Modus**, kann die Lautstärke reduziert, aber nicht erhöht werden.

Systemstart mit niedriger (ausgeschalteter) Lautstärke

Halten Sie beim Einschalten des Systems am Lautstärke-/Helligkeitsregler „–" gedrückt.

Anpassen der Bildschirmhelligkeit

1. Halten Sie SELECT gedrückt.



2. Betätigen Sie den Lautstärke-/Helligkeitsregler.
   Drücken Sie „+" zum Erhöhen der Bildschirmhelligkeit
   Drücken Sie „–" zum Reduzieren der Bildschirmhelligkeit
   - Wird die Bildschirmhelligkeit verändert, ändert sich auch die Helligkeit der Betriebsanzeige und der Verbindungsanzeige
   - Je höher die Bildschirmhelligkeit, desto höher der Energieverbrauch. Beim Erhöhen der Helligkeitsstufe kann die Farbe der Betriebsanzeige von Blau zu Rot wechseln. Beachten Sie, dass sich direkt im Anschluss daran die Batterie entladen und sich das System automatisch ausschalten kann.

Der Zusammenhang zwischen Bildschirmhelligkeit und Nutzungsdauer der Batterie.

Durch eine Erhöhung der Bildschirmhelligkeit wird die Nutzungsdauer der Batterie reduziert. Eine Reduzierung der Bildschirmhelligkeit verlängert die Nutzungsdauer der Batterie. Passen Sie die Helligkeit Ihren eigenen Bedürfnissen entsprechend an.
Seite 132

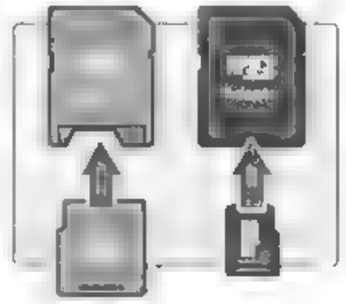
Verwendung von SD Cards

Die Verwendung einer SD Card (separat erhältlich) bietet Ihnen die folgenden Möglichkeiten:

- Sicherheitskopien von Fotos, die mit der Nintendo DSi-Kamera aufgenommen wurden, anfertigen
- Wiedergabe von Audiodateien, die im AAC-Format gespeichert wurden
- Sicherheitskopien von herunterladbarer Software und zugehörigen Speicherdaten anfertigen

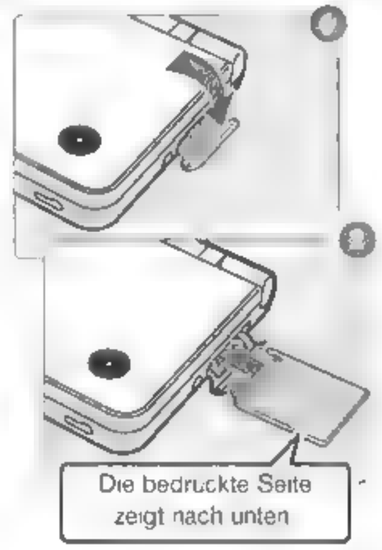
HINWEIS:
Das Kopieren mancher Software-Arten oder Teile davon ist unter Umständen nicht möglich.
Auf SD Cards kopierte Daten können nicht auf anderen Systemen verwendet werden.
Speicherdaten auf Karten für Nintendo DS-Systeme können nicht kopiert werden.

Hinweise zur Verwendung von SD Cards



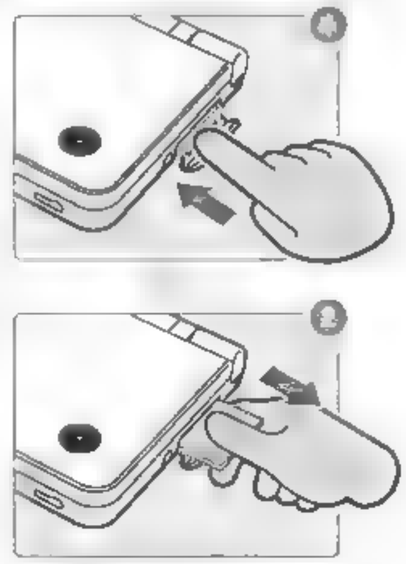
- Der Nintendo DSi XL unterstützt SD Cards mit hoher Kapazität, auf denen Platz für mehr als 2 GB Daten ist („SDHC Cards").
- Um miniSD Cards oder microSD Cards verwenden zu können, wird ein entsprechender Adapter benötigt. Wird ein Adapter verwendet, entfernen Sie stets den kompletten Adapter (nicht nur die SD Card) aus dem Steckplatz. Ein Verbleib des leeren Adapters im Steckplatz könnte zu einer Fehlfunktion oder Beschädigung des Systems oder zum Verlust Ihrer Daten führen.

Einsetzen von SD Cards



1. Öffnen Sie die SD Card-Steckplatzabdeckung.
   HINWEIS: Ziehen Sie nicht mit Gewalt an der Abdeckung und verbiegen Sie sie nicht. Ansonsten könnte sie sich verformen und nicht mehr richtig schließen lassen.
2. Stecken Sie die SD Card in den SD Card-Steckplatz und drücken Sie sie vorsichtig hinein, bis sie mit einem Klicken einrastet. Schließen Sie dann die Steckplatzabdeckung.
   HINWEIS. Die bedruckte Seite muss zur Unterseite des Systems zeigen.

Entfernen von SD Cards



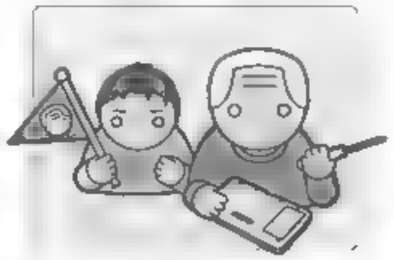
1. Öffnen Sie die SD Card-Steckplatzabdeckung und drücken Sie auf die SD Card, bis Sie ein Klicken hören.
2. Greifen Sie die SD Card, ziehen Sie sie heraus und schließen Sie die SD Card-Steckplatzabdeckung.
   HINWEIS: Entfernen Sie die SD Card nicht während des Lese- oder Schreibvorgangs. Hierdurch könnten das System oder die SD Card beschädigt oder Daten vernichtet werden.

NOT FOR

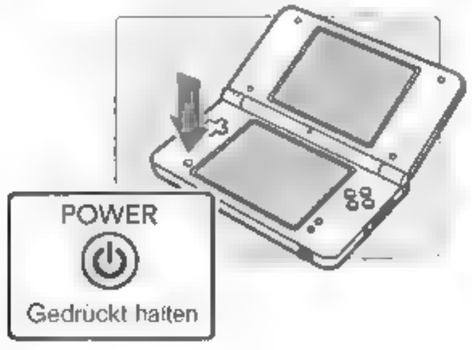
Austausch und Entsorgung des wiederaufladbaren Nintendo DSi XL-Batteriepacks

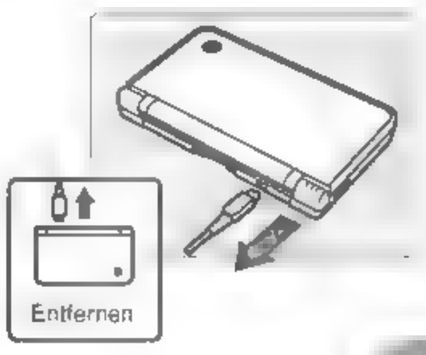
Folgen Sie den unten stehenden Anweisungen, falls das wiederaufladbare Batteriepack ausgetauscht werden muss. Wiederaufladbare Nintendo DSi XL-Batteriepacks sind separat erhältlich. Bei der Nintendo Konsumentenberatung erhalten Sie weitere Informationen und Adressen. Wenn Sie das Batteriepack nicht selbst austauschen möchten, können Sie Ihren Nintendo DSi XL auch an die Reparaturabteilung schicken. Ein autorisierter Techniker wird dort die Batterie austauschen.

Ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter sollte den Austausch vornehmen, wenn das System von einem jüngeren Kind verwendet wird

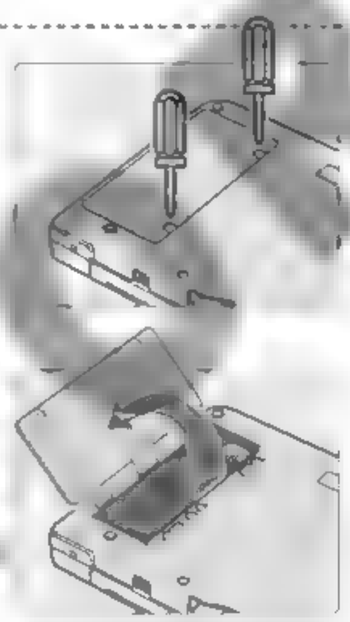


1. Bevor Sie das Batteriepack austauschen, müssen Sie den Nintendo DSi XL ausschalten bzw. den Netzteilstecker ziehen.

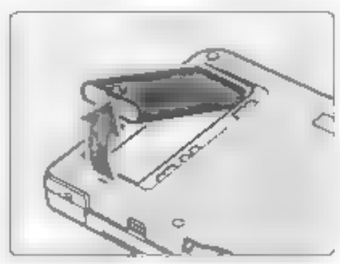




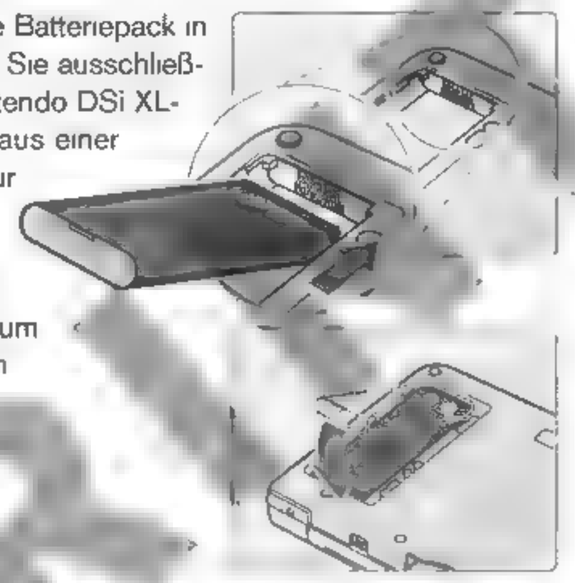
2. Lösen Sie nun mit einem Schraubendreher die Schrauben der Batteriefachabdeckung. Entfernen Sie die Batteriefachabdeckung und heben Sie sie gut auf. Wichtig ist, dass der Schraubendreher perfekt passt. Ansonsten beschädigen Sie den Schraubenkopf und können die Abdeckung nicht mehr entfernen.



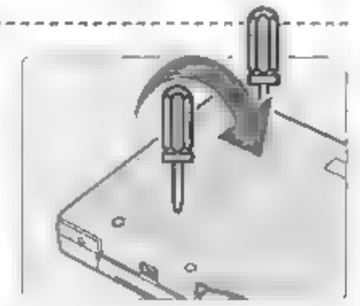
3. Entfernen Sie nun das Batteriepack aus dem Nintendo DSi XL.



4. Legen Sie das neue wiederaufladbare Batteriepack in den Nintendo DSi XL ein. Verwenden Sie ausschließlich ein neues wiederaufladbares Nintendo DSi XL-Batteriepack (UTL-003), bestehend aus einer Lithium-Ionen-Batterie, die exklusiv zur Verwendung mit einem Nintendo DSi XL-System (UTL-001(EUR)) entwickelt wurde. Vergewissern Sie sich, dass Sie die Batterie richtig herum einlegen – sehen Sie sich hierzu auch die Abbildung an.



5. Legen Sie nun die Batteriefachabdeckung wieder auf und schrauben Sie sie vorsichtig fest.



Informationen zur Entsorgung des wiederaufladbaren Batteriepacks erhalten Sie im folgenden Abschnitt „Entsorgung der Batterien".

Entsorgung der Batterien

- Leere Batterien in den Hausmüll zu entsorgen schadet der Umwelt. Auskünfte über entsprechende Sammelstellen für leere Batterien erteilt Ihre Stadt bzw. Gemeinde
- In Übereinstimmung mit der Richtlinie 2006/66/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 6. September 2006 über Batterien und Akkumulatoren sowie Altbatterien und Altakkumulatoren sollten seit dem 26. September 2008 in allen EU-Mitgliedsstaaten Bestimmungen zum Einsammeln und zur Wiederverwertung von Batterien und Akkumulatoren bestehen. Sollten diese Bestimmungen in Ihrem Land gültig sein, darf das Batteriepack auf keinen Fall im Hausmüll entsorgt werden. Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrem örtlichen Entsorgungsträger.

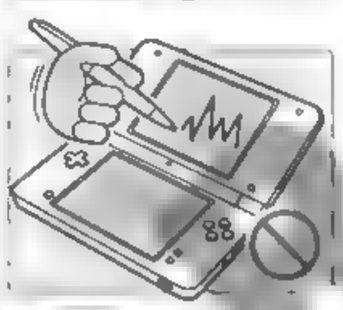
NOT FOR RESALE

Der Nintendo DSi XL-Touchpen / Nintendo DSi XL-Touchpen (groß) und Touchscreen

Der untere LC-Bildschirm, also der Touchscreen, reagiert auf Berührungen. Verwenden Sie bei Spielen, die die Verwendung dieser Funktion vorsehen, ausschließlich den beiliegenden Nintendo DSi XL-Touchpen oder den Nintendo DSi XL-Touchpen (groß). Berühren oder bewegen Sie den Touchpen leicht über die Oberfläche des Touchscreens.

Wichtige Richtlinien zum Umgang mit dem Nintendo DSi XL-Touchpen / Nintendo DSi XL-Touchpen (groß) und Touchscreen

- Verwenden Sie ausschließlich den Nintendo DSi XL-Touchpen oder den Nintendo DSi XL-Touchpen (groß) auf dem unteren Bildschirm (dem Touchscreen).
- Berühren Sie den Touchscreen leicht – mit gerade so viel Druck, dass es zum Spielen reicht. Zu viel Druck kann den Touchscreen beschädigen.
- Verwenden Sie den Nintendo DSi XL-Touchpen nicht auf dem oberen Bildschirm.
- Verwenden Sie den Nintendo DSi XL-Touchpen nicht, wenn er abgebrochen ist.
- Stecken Sie den Nintendo DSi XL-Touchpen zurück in die Touchpen-Halterung, wenn Sie ihn nicht mehr brauchen.



Die Reinigung der Bildschirme

Sollten die Bildschirme Ihres Nintendo DSi XL Schmutzflecken oder Fingerabdrücke aufweisen oder mit Fremdkörpern behaftet sein, könnte das ihre Leistungskraft beeinträchtigen und sie könnten sogar dauerhaft beschädigt werden. Verwenden Sie für die Reinigung ein weiches, sauberes Tuch, welches sich zum Beispiel auch zum Reinigen von Brillengläsern eignet.

1. Feuchten Sie das Tuch leicht an. Verwenden Sie hierzu AUSSCHLIESSLICH Wasser und reiben Sie damit vorsichtig über die Bildschirme, um die Verschmutzungen zu entfernen.

2. Anschließend trocknen Sie die Bildschirme mit einem trockenen, weichen Tuch. Sollten sich danach noch Schmutzpartikel auf den Bildschirmen befinden, wiederholen Sie die Punkte 1 und 2.

   Sollte der Touchscreen nach dem Reinigen immer noch nicht einwandfrei funktionieren, dann wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung.

NINTENDO DSi XL

Nintendo DSi XL-Bedienungsanleitung

Anwendungen

In diesem Abschnitt der Bedienungsanleitung werden die folgenden Punkte erklärt:

- Bedienung des **Nintendo DSi**-Menus
- Integrierte Software
- Systemeinstellungen
- Internetverbindung und -einstellungen

Dieser Teil der Bedienungsanleitung sollte in Zusammenhang mit dem Abschnitt „Grundlagen" dieser Bedienungsanleitung gelesen werden.

HINWEIS. Im Abschnitt „Support" finden Sie Hinweise, falls Sie den Eindruck haben, Ihr Produkt könnte beschädigt sein.

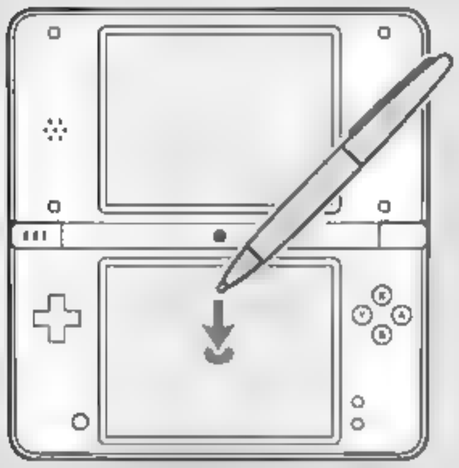
Die Bedienung des Touchscreens

Verwenden Sie Touchpen und Touchscreen, um in den verschiedenen Menüs zu navigieren und die integrierte Software Ihres Nintendo DSi XL-Systems zu bedienen.

In dieser Bedienungsanleitung werden zwei Begriffe verwendet, um die Verwendung des Touchpens zu beschreiben.

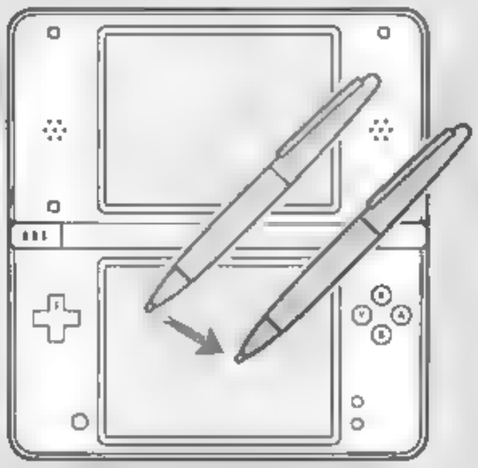
Berühren

Den Touchscreen leicht mit dem Touchpen berühren nennt man „Berühren".



Führen

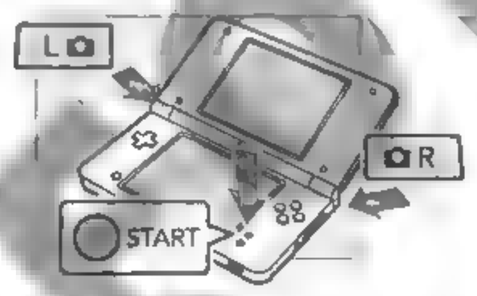
Den Touchscreen mit dem Touchpen berühren und diesen über den Bildschirm bewegen nennt man „Führen".



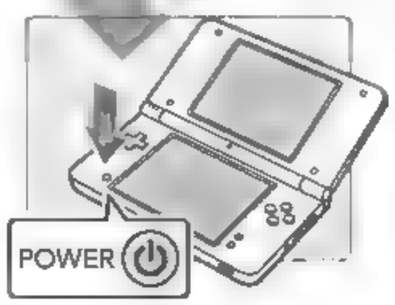
Wenn der Touchscreen nicht einwandfrei funktioniert...

Sie können beim Start Ihres Nintendo DSi XL-Systems den **Touchscreen-Kalibrierungsbildschirm** aufrufen, indem Sie die folgenden Schritte beim Einschalten durchführen. Dies sollten Sie tun, falls Sie den Eindruck haben, dass der Touchscreen nicht einwandfrei funktioniert

1. Halten Sie L-Taste, R-Taste und START gedrückt...



2. Drücken Sie den POWER-Schalter.



Inhalt

Das Nintendo DSi XL-System ein- und ausschalten 146

Nintendo DSi-Menu 148
- Der Menübildschirm 148
- Kamera-Modus 150
- Die Verwendung von Karten für Nintendo DS-Systeme 151

Nintendo DSi Kamera 152
- Erste Schritte 153
- Die Verwendung der Kameras 154
- Fotos im Album 164
- Diverses (Fotos/Rahmen tauschen, Kopieren, Löschen) 166
- Kalender 170

Nintendo DSi Sound 171
- Nintendo DSi Sound 171
- [illegible] 172
- [illegible] 177
- [illegible] 180

Nintendo DSi Shop 181
- Was sind Nintendo DSi Points? 181
- [illegible] von Nintendo DSi Points 182

DS-Download-Spiel 184

PictoChat 185
- PictoChat starten 185
- Steuerung 186

Nintendo DSi Browser 188
- Bedienungsanleitung Nintendo DSi Browser 188

Systemeinstellungen 190
- Systemeinstellungen 190
- Datenverwaltung 192
- Drahtlose Verbindung / Helligkeitseinstellung 193
- User-Einstellungen 194
- Datum / Zeit / Alarm 195
- Altersbeschränkungen 196
- Touchscreen / Mikrofontest 201
- Internet 202
- Update des Systems / Systemspeicher formatieren 218
- Verwendung der Tastatur 219

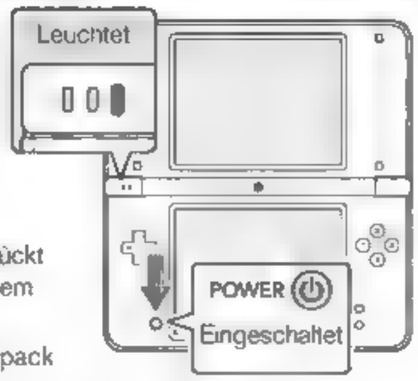
Verschiedenes 220
- Fachbegriffe 220
- Liste der Fehlermeldungen / Liste der Fehler-Codes 222

NOT FOR RESALE

Das Nintendo DSi XL-System ein- und ausschalten

Einschalten

Drücken Sie den POWER-Schalter. Wenn die Betriebsanzeige leuchtet, wurde das System eingeschaltet. (Um das Nintendo DSi XL-System auszuschalten, halten Sie den POWER-Schalter eine halbe Sekunde oder länger gedrückt.)



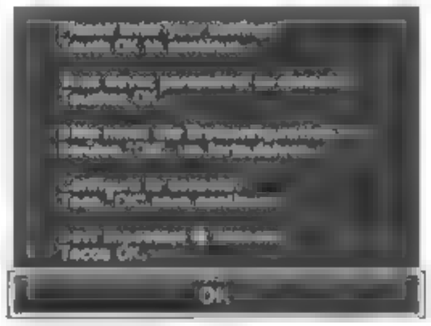
HINWEIS:

- Wenn Sie den POWER-Schalter kurz drücken (und nicht gedrückt halten), während das System eingeschaltet ist, wird das System zurückgesetzt.
- Weitere Informationen zur Betriebsanzeige und zum Batteriepack finden Sie auf Seite 132 ➔

Wenn das System zum ersten Mal eingeschaltet wird

Folgen Sie den unten aufgeführten Schritten, um die Einstellungen vorzunehmen.

1. Berühren Sie OK



2. Berühren Sie Ihre Sprache, und berühren Sie dann OK.

3. Berühren Sie das Land, in dem Sie sich befinden, und berühren Sie dann OKAY.

4. Berühren Sie um das Datum festzulegen, und berühren Sie dann OKAY.

5. Berühren Sie , um die Uhrzeit einzustellen, und berühren Sie dann OKAY.

6. Geben Sie mithilfe der Tastatur einen Namen ein und berühren Sie dann OKAY

HINWEIS: Für Ihren User-Namen können Sie bis zu 10 Zeichen verwenden. Weitere Informationen zur Tastatur finden Sie auf Seite 219 ➔

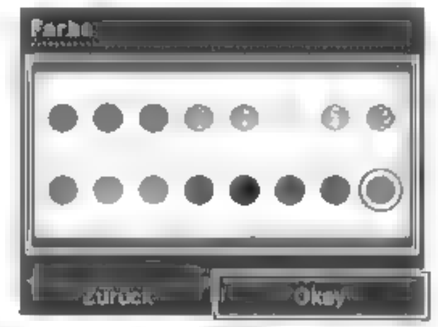
7. Berühren Sie die Tastatur und geben Sie eine Nachricht ein. Berühren Sie danach OKAY.

HINWEIS. Die maximale Länge einer Nachricht kann 26 Zeichen betragen. Weitere Informationen zur Tastatur finden Sie auf Seite 219 ➔

8. Berühren Sie , um Ihr Geburtsdatum einzustellen, und berühren Sie dann OKAY.

9. Berühren Sie eine Hintergrundfarbe Ihrer Wahl und berühren Sie dann OKAY.

HINWEIS. Diese Farbe wird auf verschiedenen Bildschirmen verwendet, wie zum Beispiel im **Nintendo DSi-Menü**



10. Berühren Sie ENDE.

(Um die Alterbeschränkungen einzustellen, berühren Sie EINSTELLUNG. Seite 196 ➔)

HINWEIS: Die Altersbeschränkungen erlauben es Eltern oder Erziehungsberechtigten, auf dem Nintendo DSi XL-System den Zugriff auf Software – auch solcher, die man herunterladen kann – zu begrenzen

NOT FOR RESALE

Nintendo DSi-Menü

Das **Nintendo DSi-Menü** erscheint automatisch, wenn Sie das System einschalten. In diesem Menü sehen Sie Symbole für die integrierte Software des Systems und für die im Kartenschlitz befindliche Karte für Nintendo DS-Systeme. Berühren Sie eines dieser Symbole, um ein Spiel zu spielen, eine Anwendung zu starten oder die SYSTEMEINSTELLUNGEN aufzurufen. Sie können auch die L- oder R-Taste drücken, um den Kamera-Modus zu starten und Fotos aufzunehmen.

Der Menübildschirm

Liste der Anwendungen: Folgende Symbole werden in der Liste der Anwendungen verwendet

Karten-Software

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn sich keine Karte im DS-Kartenschlitz befindet

Wenn sich eine Karte im DS-Kartenschlitz befindet, wird ein Symbol für das jeweilige Spiel angezeigt

Hier sehen Sie das Symbol für THE LEGEND OF ZELDA™ PHANTOM HOURGLASS.

Integrierte Software:

Diese Symbole werden für die integrierte Software des Systems verwendet.

- Systemeinstellungen Seite 100
- Nintendo DSi Sound Seite 102
- DS Download Spiel
- Nintendo DS Browser
- Nintendo DSi-Kamera
- Nintendo DSi Shop
- PictoChat Seite 86

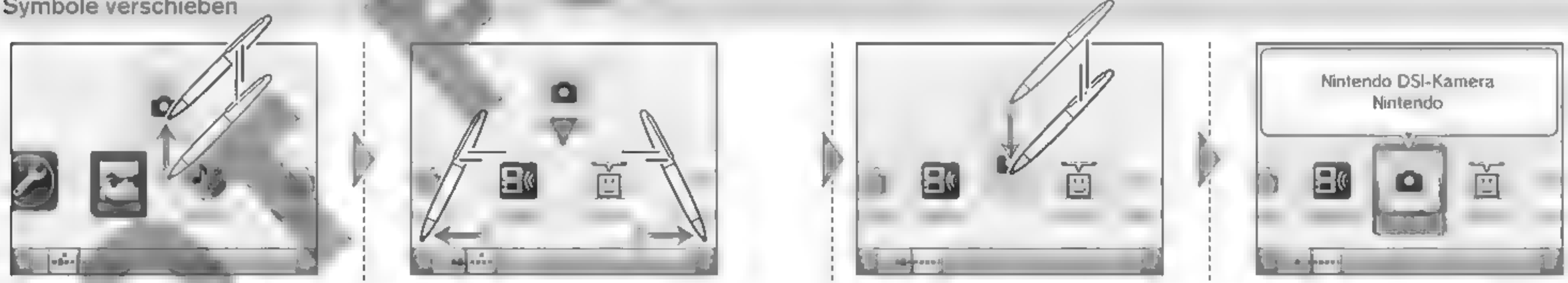
Andere Symbole

Leere Box
Dieses Symbol zeigt an, dass keine Anwendung mit dem Symbol verbunden ist. Die Anzahl der leeren Boxen zeigt an, wie viele Anwendungen hinzugefügt werden können

Nintendo DSi XL + Internet-Symbol
Berühren Sie dieses Symbol im **Nintendo DSi-Menü**, um ein Video anzusehen, das Ihnen die vielen Vorteile zeigt, die Sie nutzen können, wenn Sie Ihr Nintendo DSi XL-System mit dem Internet verbinden. Nachdem Sie sich das Video angesehen haben, können Sie es löschen, um freien Speicherplatz zu schaffen

Geschenk-Symbol
Dieses Symbol erscheint, wenn Sie eine neue Anwendung entweder durch einen Einkauf im Nintendo DSi Shop oder auf andere Art und Weise hinzufügen. Berühren Sie ein Geschenk-Symbol, um das Symbol der entsprechenden Anwendung zu enthüllen.

Symbole verschieben



1. Berühren Sie mit dem Touchpen das Symbol, dessen Position Sie ändern wollen, und entfernen Sie das Symbol aus der Liste (mit dem Touchpen nach oben oder unten führen oder mithilfe von ◄► und ▲ auf dem Steuerkreuz aus der Liste entfernen).
2. Scrollen Sie durch die Liste, bis Sie einen geeigneten Zielort für das Symbol gefunden haben
3. Legen Sie das Symbol an seiner neuen Position ab. Dies kann entweder mit dem Touchpen oder durch Drücken von ▼ auf dem Steuerkreuz geschehen.
4. Das war's! Sie sind fertig.

Kamera-Modus

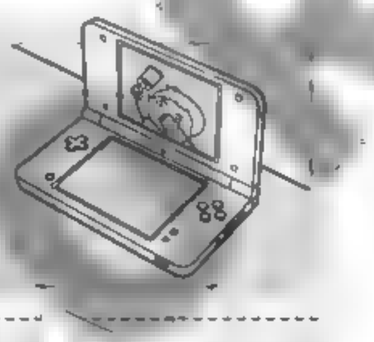
Drücken Sie die L- oder R-Taste im **Nintendo DSi-Menü**, um den **Kamera-Modus** aufzurufen.

HINWEIS. Fotos, die Sie aufnehmen, werden im Nintendo DSi-Systemspeicher abgelegt.

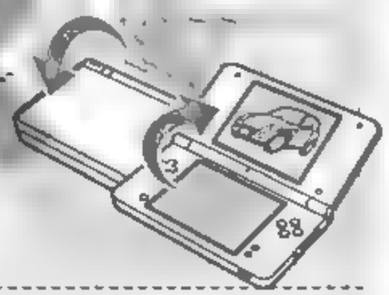
- Anzahl der restlichen Fotos
- Nintendo DSi-Kamera starten
- Foto aufnehmen (L-Taste, R-Taste oder A-Knopf)
- Umschalten zwischen Innen- und Außenkamera (X Knopf)
- Zurück zum **Nintendo DSi-Menü** (B Knopf)
- Menüanzeige ein- oder ausschalten (Y-Knopf)

HINWEIS. Sie können auch die in Klammern angegebenen Knöpfe und Tasten verwenden.

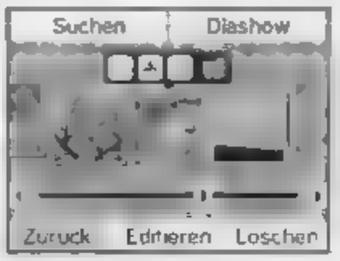
Anzeige von Fotos auf dem Topscreen



- Fotos, die Sie im **Kamera-Modus** aufgenommen haben, erscheinen auf dem Topscreen im **Nintendo DSi-Menü**.



- Haben Sie im **Kamera-Modus** mehrere Fotos aufgenommen, wird jedes Mal, wenn Sie Ihr Nintendo DSi XL-System einschalten oder den **Standby-Modus** durch Aufklappen des Systems beenden, ein anderes Foto angezeigt.

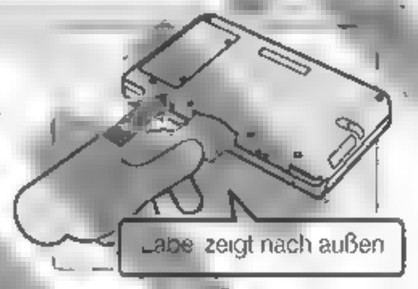


- Im Album der Nintendo DSi-Kamera können Sie auswählen, welche Fotos auf dem Topscreen angezeigt werden sollen.

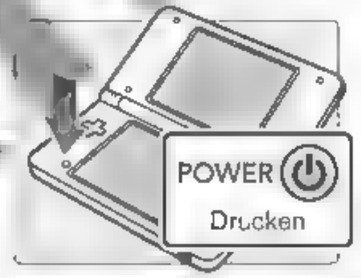
Album-Bildschirm der Nintendo DSi-Kamera

Die Verwendung von Karten für Nintendo DS-Systeme

Ein Spiel starten



1. Schieben Sie eine Karte in den DS-Kartenschlitz. Wenn Sie Probleme beim Einschieben der Karte haben, entfernen Sie diese und prüfen Sie, ob ihr Label korrekt nach außen zeigt.

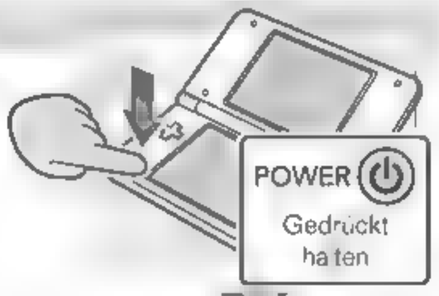


2. Betätigen Sie den POWER-Schalter.

3. Berühren Sie das Kartensymbol.

4. Informationen zum Spiel finden Sie in der Anleitung des betreffenden Spiels.

Ein Spiel verlassen

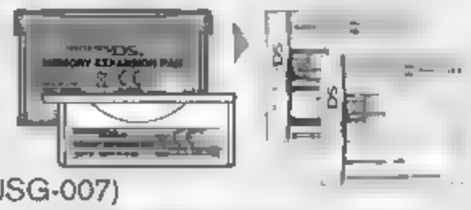


1. Betätigen Sie den POWER-Schalter und halten Sie diesen gedrückt.

2. Drücken Sie die Karte für Nintendo DS-Systeme in den Kartenschlitz, bis Sie ein Klicken hören, und ziehen Sie sie dann hinaus.
   Achten Sie darauf, die Karte nicht zu kräftig in den Kartenschlitz zu drücken. Ansonsten könnte sie sehr schnell aus dem Kartenschlitz herausspringen.

Nicht kompatible Nintendo DS-Software und Peripheriegeräte

Die unten aufgeführten Software-Titel und Anwendungen sowie das aufgeführte Zubehör können mit dem Nintendo DSi XL-System nicht verwendet werden.



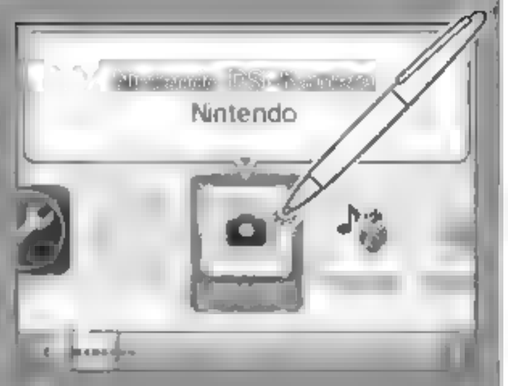
- Nintendo DS Browser-Karte
- Nintendo DS Memory Expansion Pak (NTR-011)
- Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak (USG-007)

- Nintendo DS Rumble Pak (NTR-008)

Generell können diese Produkte und solche, die über den Game Boy Advance™-Modulschacht mit einem Nintendo DS-System oder einem Nintendo DS Lite-System verbunden werden oder die nur im Zusammenhang mit einem Game Boy Advance-Spielmodul funktionieren, nicht verwendet werden.

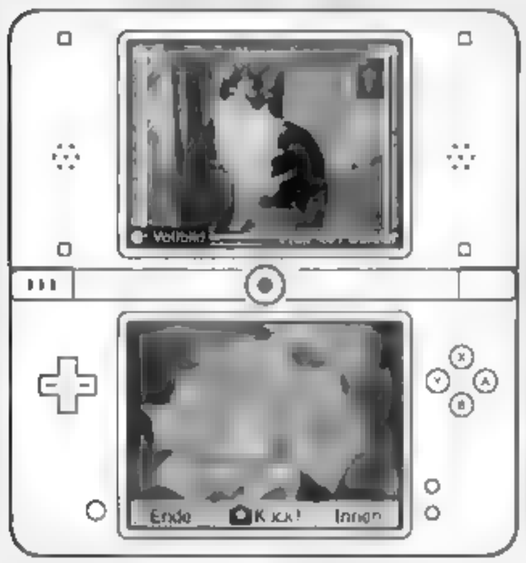
Nintendo DSi-Kamera

Mit der Nintendo DSi-Kamera können Sie elf verschiedene Linsen beim Aufnehmen von Fotos verwenden, Diashows Ihrer Fotos betrachten und Fotos mit anderen Nintendo DSi- Nintendo DSi XL-Systemen tauschen.

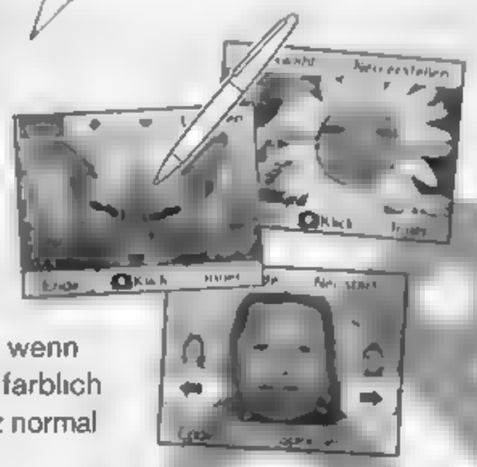


Was ist die Nintendo DSi-Kamera?

Mit Spaß und Freude Fotos machen

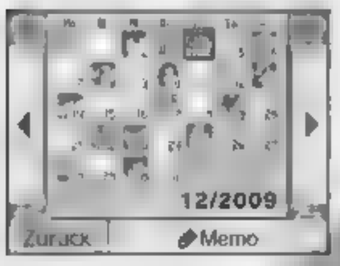


Das Nintendo DSi XL-System verfügt über zwei Kameras: eine innere und eine äußere Kamera



Erfreuen Sie sich an den Möglichkeiten, wenn Sie Fotos neu gestalten, verzerren oder farblich verändern – oder nehmen Sie einfach ganz normal Fotos auf.

Fotoübersicht



Sie können Ihre Fotos in einem Album aufbewahren und sie sich zum Beispiel in einer Fotoschau ansehen oder in der Reihenfolge betrachten, in der sie aufgenommen wurden.

Außerdem können Sie die Fotodaten auch auf eine SD Card speichern und so auf ein anderes Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System übertragen.

Nach dem Starten der Nintendo DSi-Kamera stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Berühren Sie den Touchscreen, um Ihre Auswahl zu treffen.

Der Menübildschirm

*Das Speichern auf SD Card ermöglicht es, Fotos am PC zu betrachten oder auszudrucken (hierfür ist ein PC erforderlich, der Daten von SD Cards lesen kann).

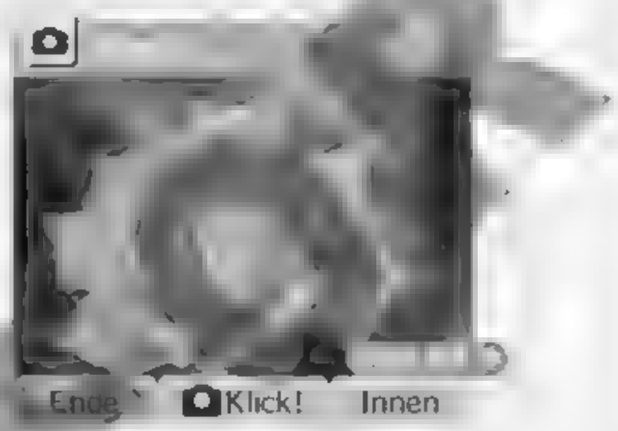
Wie viele Fotos kann man aufnehmen?

- Überprüfen Sie die Anzeige unter FREI, um zu sehen, wie viele Fotos Sie am ausgewählten Speicherort noch ablegen können. Da die Größe der Fotodateien variabel ist, sollte diese Zahl nur als ein grober Richtwert verstanden werden – sie stellt nicht die genaue Anzahl von Fotos dar, die noch gespeichert werden können.
- Aus diesem Grund kann sich die Anzahl freier Dateien auch um zwei reduzieren oder gar nicht abnehmen, auch wenn Sie nur ein Foto aufnehmen.

handen sein sollte.

Auswahl einer Linse

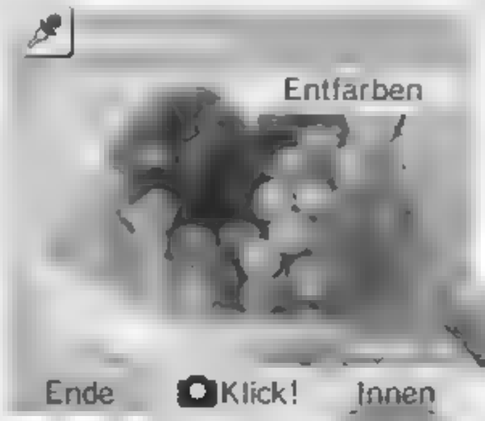
Berühren Sie im **Kameramenü** KAMERA, um den **Linsenauswahl-Bildschirm** anzuzeigen. Berühren Sie das Symbol der Linse, die Sie verwenden möchten, und berühren Sie START, um zu beginnen.



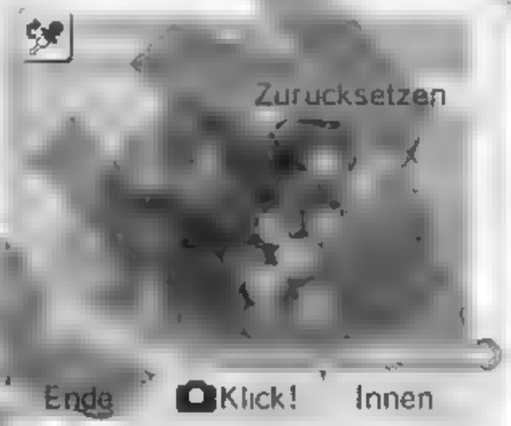
Nehmen Sie normale Fotos ohne Modifizierung auf.

Führen Sie den Touchpen über den Bildschirm, um das Bild zu verzerren

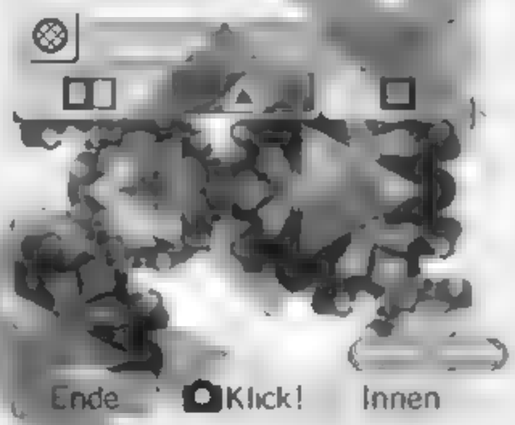
Bringen Sie Zeichnungen auf Ihrem Foto an.



Wandeln Sie Farbfotos in Schwarz-Weiß-Aufnahmen um.

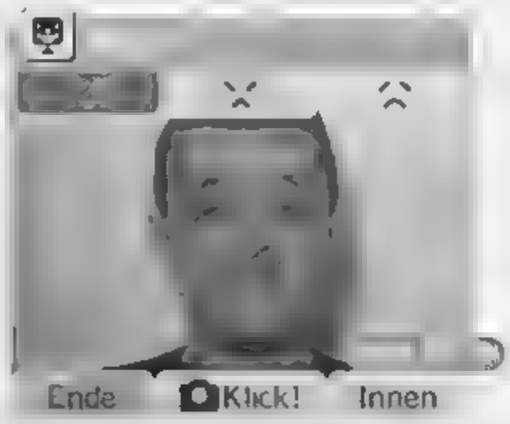


Verändern Sie Farben auf Ihrem Foto

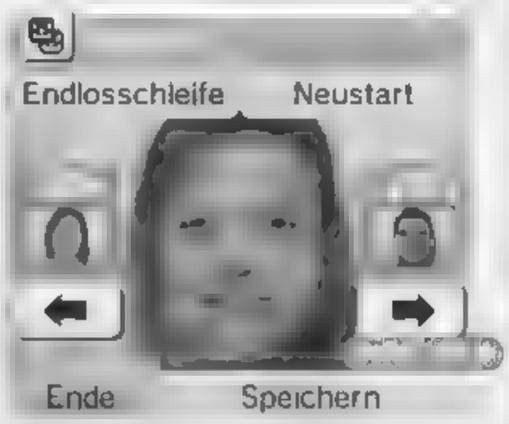


Verwenden Sie verschiedene Kaleidoskop-Effekte

Verzieren Sie Porträtfotos mit witzigen Effekten.



Ändern Sie den Gesichtsausdruck Ihres Motivs

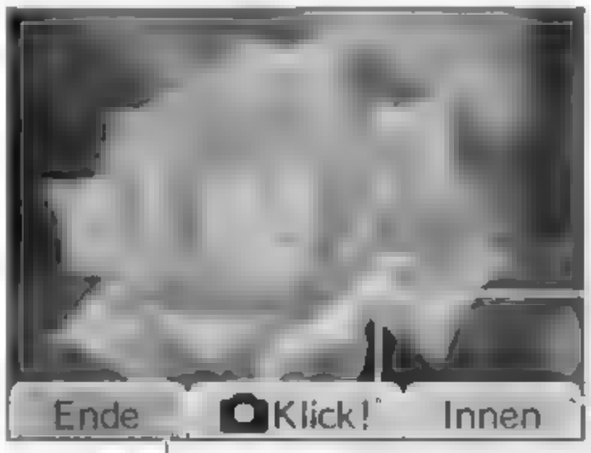


Kreieren Sie ein neues Bild aus zwei Porträtaufnahmen.

Finden Sie heraus, wie sehr sich zwei Gesichter ähneln.

Erstellen Sie Rahmen und verwenden Sie sie zur Dekoration neuer Fotos

Diese Linse funktioniert wie eine normale Kamera und verfügt über keine Spezialeffekte.



Ein Foto aufnehmen (L-Taste, R-Taste oder A-Knopf)

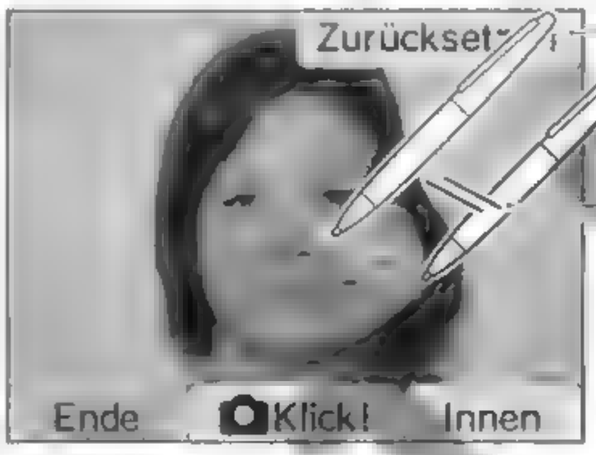
Zwischen Innen- und Außenkamera umschalten (X-Knopf)

Zurück zum **Linsenauswahl-Bildschirm** (B-Knopf)

Die Menüanzeige für Symbole wie Klick! kann ein- und ausgeschaltet werden (Y-Knopf)

HINWEIS: Diese grundlegenden Funktionen zur Steuerung sind bei allen Linsen gleich. Sie können statt der Schaltflächen auch die Knöpfe und Tasten in Klammern verwenden.

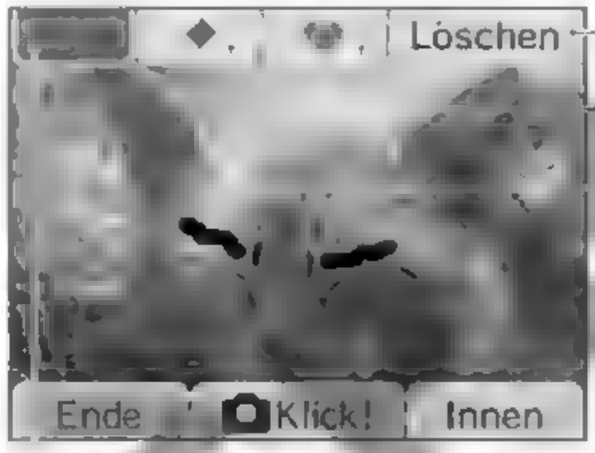
Verwenden Sie diese Linse, um ein Foto zu verzerren, indem Sie den Touchpen über den Touchscreen führen.



Verzerrtes Bild entzerren

Fotos werden in die Richtung verzerrt, in die Sie den Touchpen führen.

Verwenden Sie diese Linse, um Ihre Fotos mit eigenen Zeichnungen und Stempeln zu verzieren.



Sämtliche Graffiti löschen

Stempel verwenden

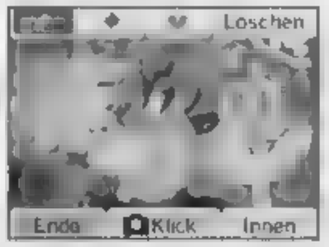
Graffiti löschen
Sie haben die Auswahl zwischen drei verschiedenen Löschstiften

Verwenden Sie Stifte oder Pipetten (Stiftfarbe und -breite lassen sich frei auswählen). Sie können jede Farbe, die auf dem Bildschirm zu sehen ist, als Stiftfarbe verwenden.

Pipette verwenden

1 Pipette auswählen

2 Farbe berühren



3 Die Stiftfarbe wechselt zu der berührten Farbe

Mit dieser Linse wandeln Sie eine Aufnahme in ein Schwarz-Weiß-Foto um. Die ursprünglichen Farben werden durch Berühren des Bildschirms an der gewünschten Stelle wiederhergestellt.

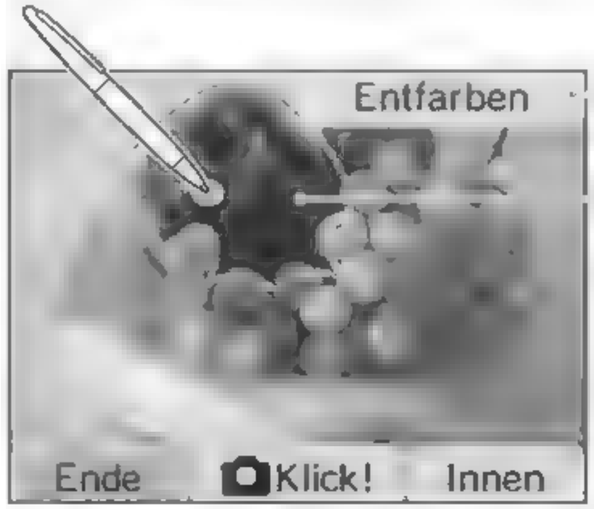
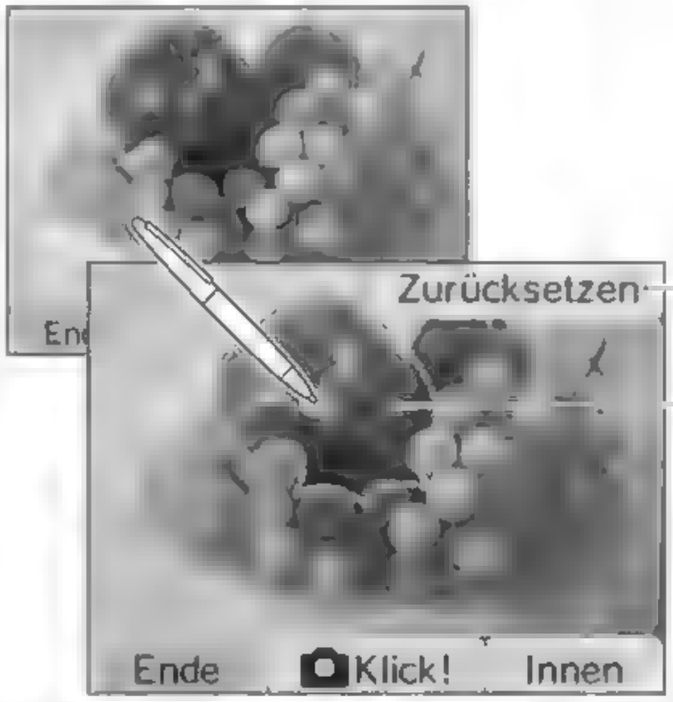


Foto in Schwarz Weiß anzeigen

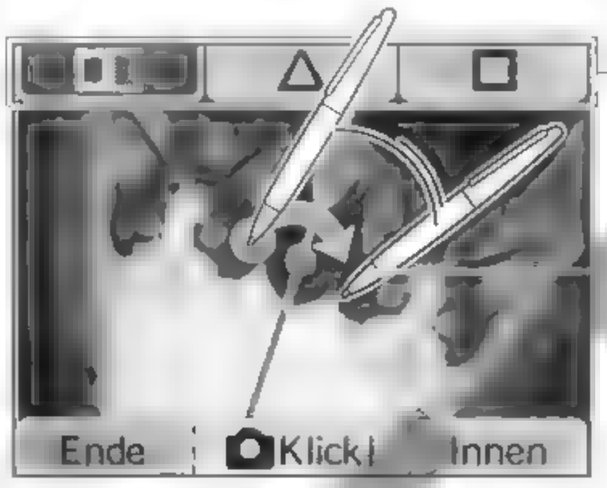
Farbe, die nachträglich wieder hinzugefügt wurde

Verwenden Sie diese Linse, um die Farben Ihres Fotos zu verändern. Jedes Mal, wenn Sie eine Farbe berühren, wird diese verändert.

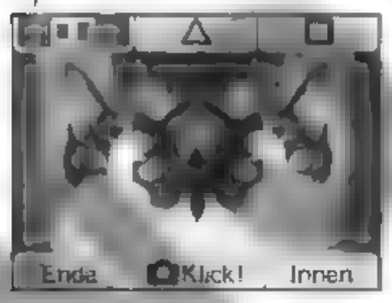
HINWEIS: Das Berühren von weißen, schwarzen oder grauen Bildbereichen ändert die Farbe nicht



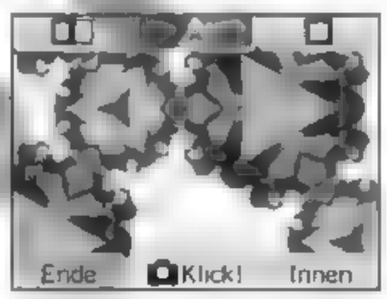
Mithilfe dieser Linse können Sie Ihren Fotos Kaleidoskop-Effekte hinzufügen.



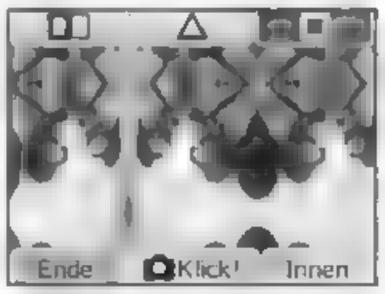
Spiegelung



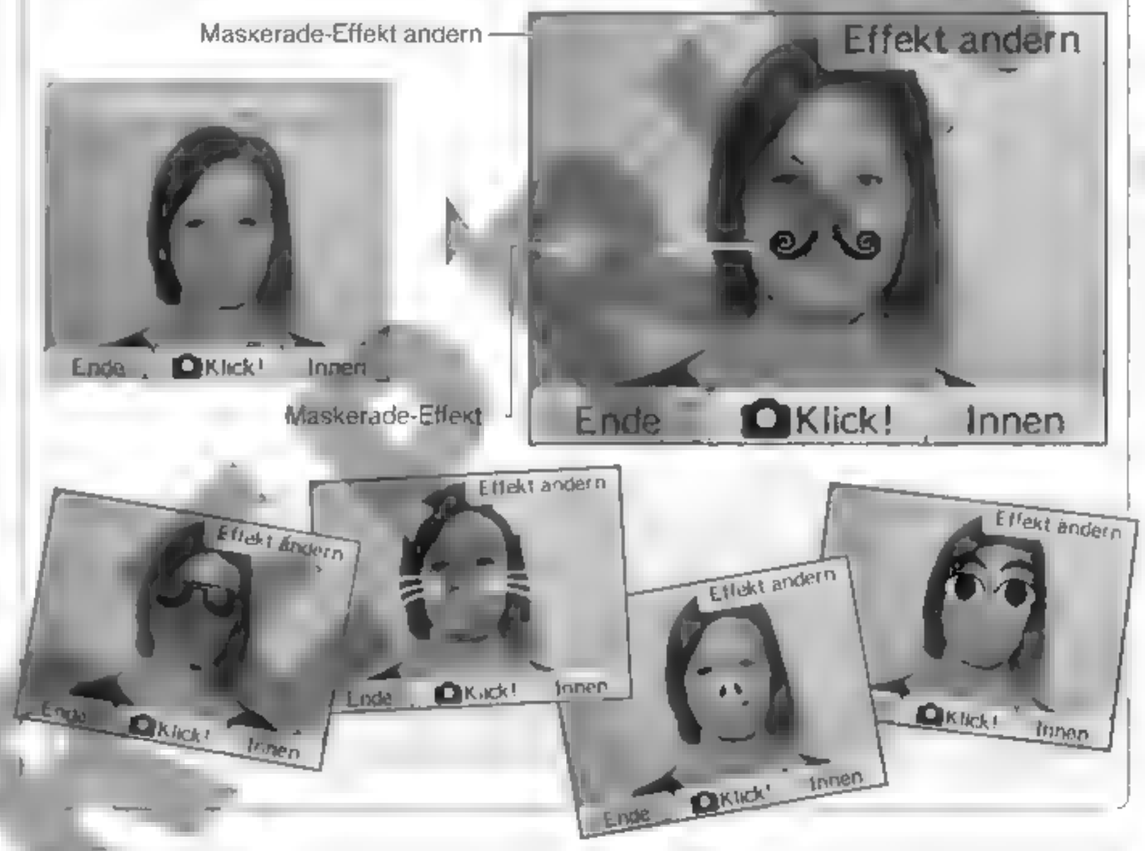
Kaleidoskop



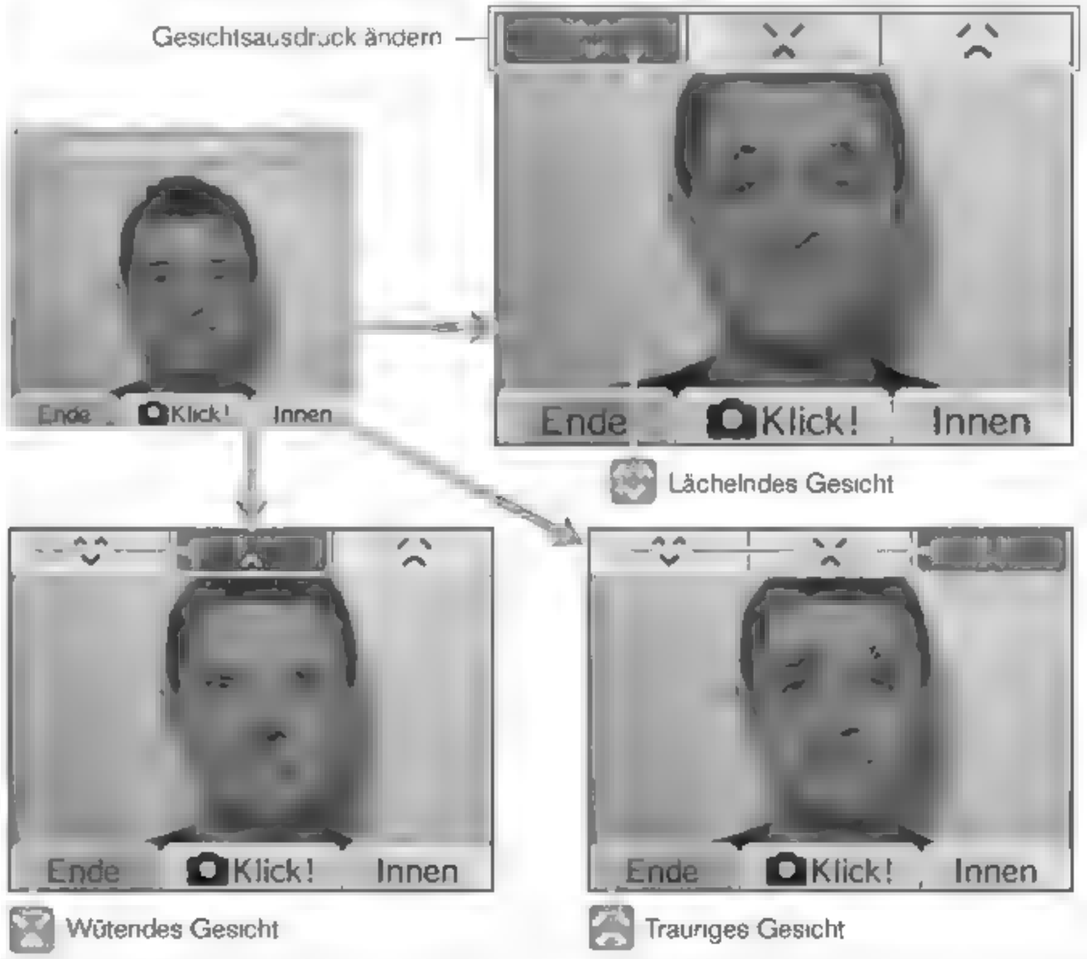
Dreiteilung



Mit dieser Linse dekorieren Sie Gesichter auf Fotos mit Spezialeffekten.



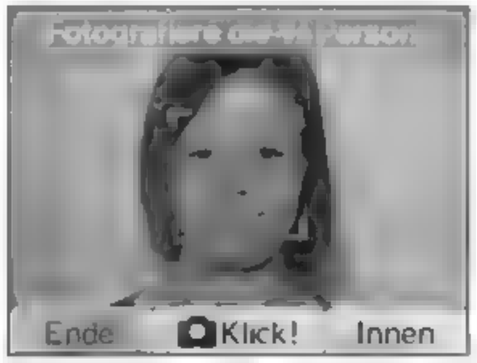
Verwenden Sie diese Linse, um den Gesichtsausdruck bei Porträtaufnahmen zu verändern.



Morphing

Mit dieser Linse kreieren Sie ein neues Foto aus zwei Portrataufnahmen.

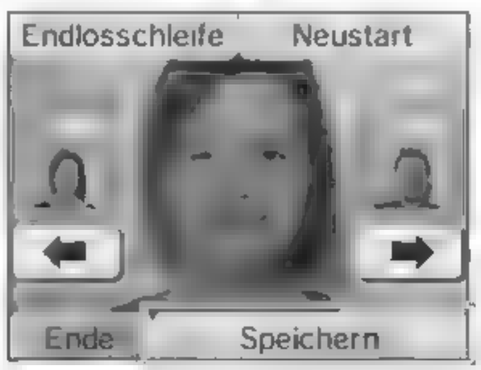
1. Nehmen Sie das erste Gesicht auf.
   Das Gesicht sollte so groß wie möglich und in der Mitte des Touchscreens angezeigt werden.



2. Nehmen Sie das zweite Gesicht ebenso auf
   Je mehr Große und Position der beiden Gesichter sich ähneln, umso leichter sind beide miteinander zu verschmelzen.

3. Wenn die Ergebnisse der Verschmelzung vorliegen, berühren Sie ⬅ oder ➡, um den Anteil (%) der einzelnen Aufnahmen am fertigen Foto festzulegen.

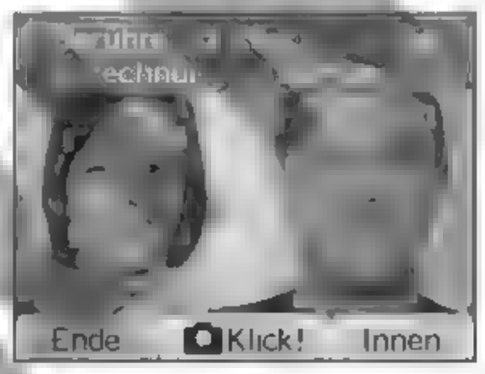
4. Berühren Sie Speichern um das Foto zu speichern



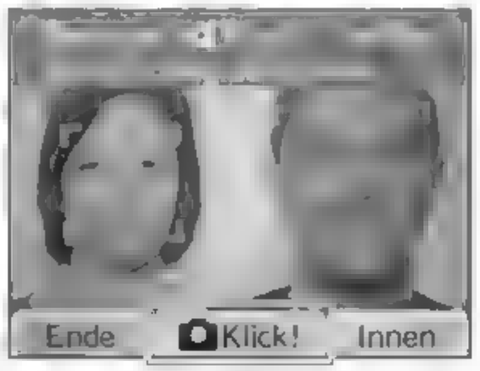
Vergleich

Mithilfe dieser Linse können Sie feststellen, wie sehr sich zwei Gesichter ähneln

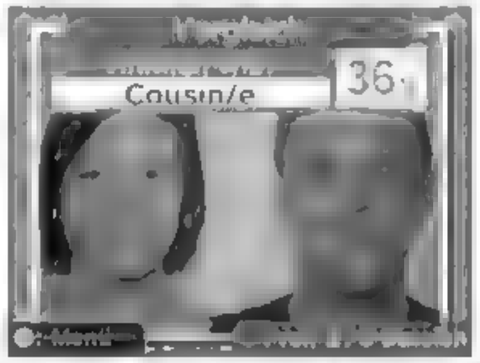
1. Fotografieren Sie zwei Personen so, dass beide Gesichter auf dem Bildschirm sichtbar sind.
   Sobald ein Gesicht erkannt wurde, wird es mit einem quadratischen Rahmen versehen.



2. Sobald beide Gesichter erkannt wurden, berühren Sie Klick!



3. Das Ergebnis des Vergleichs wird angezeigt und das Foto wird gespeichert.



Wichtige Hinweise zur Gesichtserkennung

Um bei den Linsen Maskerade, Mimik, Morphing oder Vergleich eine möglichst präzise Gesichtserkennung zu gewahrleisten, beachten Sie bitte die folgenden Punkte:

Achten Sie auf ausreichende Beleuchtung.

Nehmen Sie das komplette Gesicht auf

Nehmen Sie das Gesicht frontal auf.

Das Motiv sollte den Kopf nicht neigen.

Die Augenbrauen des Motivs durfen nicht verdeckt sein.

Das Motiv darf ke ne Brille tragen.

Bitte beachten Sie, dass auch bei Befolgung dieser Anweisungen eine perfekte Gesichtserkennung nicht immer möglich ist.

NOT FOR RETAIL

Mit dieser Linse können Sie Fotos in einem Rahmen aufnehmen, wobei ein Teil des aufgenommenen Motivs durch den Rahmen verdeckt wird. Sie haben die Auswahl zwischen den vorgegebenen Beispielrahmen, die bei Auslieferung bereits in Ihrem Nintendo DSi XL-System gespeichert sind, und Rahmen, die Sie selbst erstellt haben.

Neuen Rahmen erstellen

Anderen Rahmen wählen

Aktueller Rahmen

Rahmen erstellen

1 Berühren Sie auf dem Touchscreen NEU ERSTELLEN.

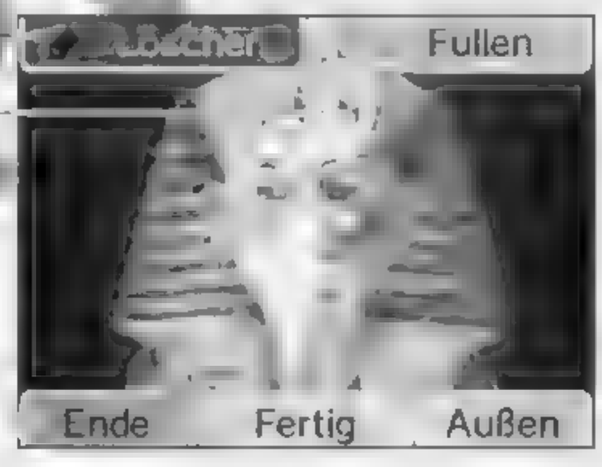
2 Wählen Sie, ob Sie ein neues Foto aufnehmen wollen oder ein bereits vorhandenes verwenden möchten.

3

Nehmen Sie ein neues Foto zur Verwendung als Rahmen auf.

Wählen Sie ein Foto aus Ihrem Album und berühren Sie Okay

4 Verwenden Sie LÖSCHEN, um einen Teil des Fotos zu löschen.

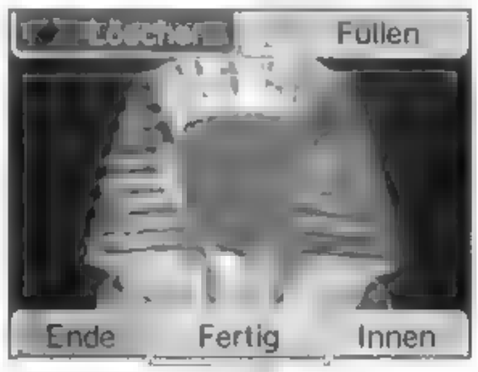


LÖSCHEN verwenden

FÜLLEN verwenden

Zurück zum vorherigen Bildschirm

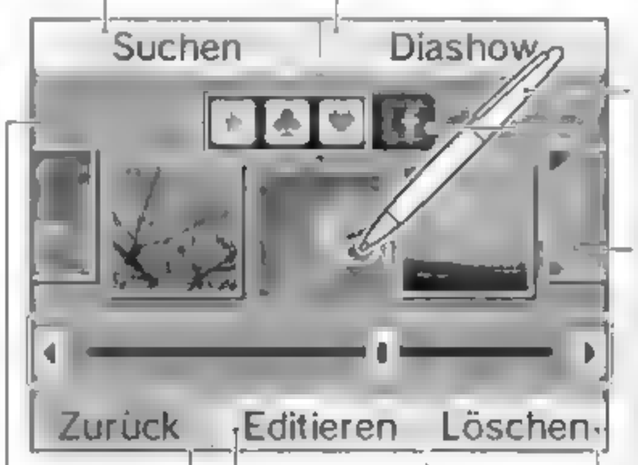
5 Berühren Sie Fertig, um Ihren Rahmen zu speichern.
Der fertige Rahmen wird jetzt gespeichert. Berühren Sie AUSWAHL, um ihn für Ihre Aufnahme zu verwenden.



Sie können nun den neu erstellten Rahmen bei der Aufnahme von Fotos verwenden.

Fotos im Album

Wählen Sie im **Kameramenü** ALBUM, um Miniaturansichten Ihrer Fotos zu betrachten. Sie können die Bilder, die Sie aufgenommen haben, ansehen, editieren oder löschen



- Fotos mit Marke anzeigen
- Sehen Sie sich eine Diashow an, die mit dem ausgewählten Foto beginnt
- Auf dem ausgewählten Foto
  - Berühren ➔ Vergrößern
  - Führen ➔ Nach links oder rechts durch Miniaturansichten scrollen
- Laden Sie das ausgewählte Foto bei Facebook™ hoch
  - Sie müssen sich vorher bei Facebook registrieren
  - Rufen Sie die Facebook-Website mithilfe eines Webbrowsers auf, um von Ihnen hochgeladene Fotos zu löschen.

Um weitere Informationen über Facebook zu erhalten, lesen Sie bitte

- Ausgewähltes Foto löschen
- Nach links oder rechts durch Miniaturansichten scrollen
- Ausgewähltes Foto mit einer anderen Linse editieren
- Zurück zum **Kameramenü** Seite 153 ➔

♣ ♥ Marken

Sie können Ihre Fotos mit verschiedenen Marken ♣ ♥ versehen, um sie leichter organisieren zu können.

HINWEIS: Fotos mit ★-Marken werden im **Nintendo DSi-Menü** auf dem Topscreen angezeigt. Fotos, die im **Kamera-Modus** des **Nintendo DSi-Menüs** aufgenommen werden, erhalten automatisch eine ★-Marke.

Diashow

Wählen Sie DIASHOW auf dem **Album-Bildschirm**, um mehrere Fotos hintereinander anzuzeigen

- Diashow beenden
- Reihenfolge, Art und Hintergrundmusik der Anzeige ändern
- Diashow anhalten/fortsetzen

↑ Auf dem Touchscreen angezeigte Optionen

Diashow Einstellungen

- **Reihenfolge der Darstellung ändern**
  DATUM – Anzeige der Fotos in der Reihenfolge, in der sie im Album angezeigt werden
  ZUFALL – Anzeige in zufälliger Reihenfolge
- Anzeigemethode ändern
- Musik ändern
- Einstellungen bestätigen und zur Diashow zurückkehren

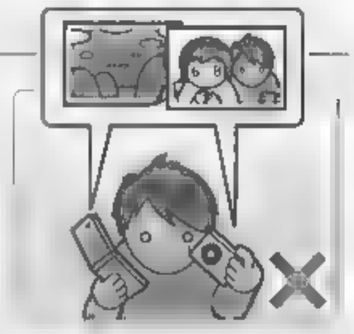
Die Miniaturansichten

- Fotos werden von links nach rechts nach Datum sortiert, wobei das älteste Foto links angezeigt wird. Wählen Sie die Option SUCHEN, um die Fotos in der Reihenfolge anzuzeigen, in der Marken angebracht wurden.
- Kann das Dateiformat eines Fotos nicht angezeigt werden, wird anstelle des Fotos ein -Symbol angezeigt.
- Wenn sich viele Fotos im Speicher befinden, kann es einige Zeit dauern, bis sämtliche Miniaturansichten angezeigt werden.

Fotos im Nintendo DSi-Menü anzeigen

Nur Fotos, die mit einer -Marke versehen sind, werden im **Nintendo DSi-Menü** auf dem Topscreen angezeigt. Bringen Sie eine -Marke an jedem Foto an, das Sie im **Nintendo DSi-Menü** anzeigen wollen. Entfernen Sie die -Marke von Fotos, die nicht im **Nintendo DSi-Menü** angezeigt werden sollen. Fotos, die mithilfe anderer Software erstellt wurden, erscheinen hier nicht, selbst wenn sie mit einer ★-Marke versehen wurden.

Fotodaten



- Auf dem Nintendo DSi XL-System können nur Fotos angezeigt oder editiert werden, die mit der Nintendo DSi-Kamera aufgenommen wurden. Fotos, die mit einer Digitalkamera oder einem Mobiltelefon aufgenommen wurden, können nicht angezeigt werden. Auch Fotos, die mit einem Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System aufgenommen wurden, können nicht mehr angezeigt werden, wenn sie auf SD Card kopiert und auf einem Computer oder ähnlichem Gerät bearbeitet bzw. umbenannt oder an einen anderen Speicherort verschoben wurden.
- Fotos, die mit einem Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System aufgenommen werden, enthalten sowohl die Miniaturansicht als auch die Fotodaten. Das Bearbeiten der Fotos auf einem Computer oder anderen Gerät garantiert nicht, dass die vorgenommenen Veränderungen in der Miniaturansicht auch angezeigt werden. Deshalb sind Dritte eventuell in der Lage, die unedierten Miniaturansichten von Fotos zu betrachten, wenn Fotos im Internet veröffentlicht werden. Bei Fotos, die auf einem Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System modifiziert werden, wird die Veränderung auch in den Miniaturansichten reflektiert.

Facebook is a trademark of Facebook, Inc.

Über Facebook

Facebook ist ein soziales Netzwerk für Menschen ab 13 Jahren, das von Facebook, Inc., einem Unternehmen mit Sitz in den USA, betrieben wird. Es dient der Kommunikation mit Freunden und Familie, um Fotos auszutauschen sowie Kontakte zu knüpfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie bitte www.facebook.com. Die von Ihnen hochgeladenen Fotos sowie andere persönliche Informationen, die Sie mit der Einrichtung eines Kontos bei Facebook oder der Nutzung von Facebook preisgeben, werden von Facebook, Inc. überwacht und bearbeitet. Bitte lesen Sie sich die Datenschutzrichtlinien von Facebook durch, um weitere Informationen über die Verwendung Ihrer Daten durch Facebook zu erhalten.

Für Minderjährige:

Bitte deine Eltern oder einen Erziehungsberechtigten, dir die Funktion von Facebook zu erklären. Frag um Erlaubnis, bevor du Fotos hochladst. Denk daran, dass die auf Facebook hochgeladenen Fotos für viele Menschen im Internet sichtbar sind. Lade keine Fotos hoch, deren Inhalte illegal, unangemessen sowie verletzend sind und die Rechte Dritter wie das Recht am eigenen Bild, das Datenschutzrecht und das Urheberrecht verletzten. Wenn du Fotos hochlädst, die Personen zeigen, hole vorher deren Einverständnis ein.

Für Eltern oder Erziehungsberechtigte:

Die von Ihrem Kind auf Facebook hochgeladenen Fotos werden von anderen Personen gesehen. Eltern sollten über die Aktivitäten ihres Kindes im Internet informiert sein. Bitte besuchen Sie www.facebook.com, um weitere Informationen über Facebook zu erhalten. Möchten Sie verhindern, dass Ihr Kind Fotos hochladt, deaktivieren Sie diese Funktion in den Altersbeschränkungen.

[redacted]

Berühren Sie im **Kameramenü** DIVERSES, um Fotos oder Rahmen zu tauschen, zu kopieren oder zu löschen. Auch Memos können hier gelöscht werden.

Kommunizieren Sie mit anderen Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-Systemen, um Foto- und Rahmendaten zu tauschen

Kopieren Sie Fotos und Rahmen vom Nintendo DSi-Systemspeicher auf eine SD Card oder umgekehrt

Löschen Sie Fotos, Rahmen und Memos

Sehen Sie sich eine Einführung zur Verwendung der Nintendo DSi-Kamera an

Zurück zum **Kameramenü**

Informationen zum Tausch von Fotos und Rahmen

Bitten beachten Sie die folgenden Punkte beim Tausch von Fotos und Rahmen.

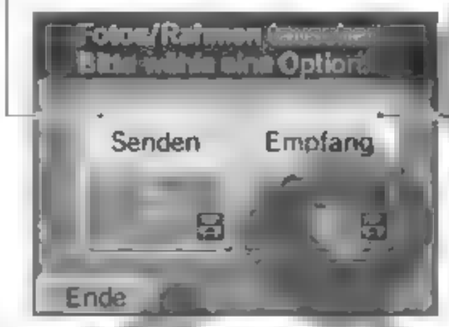
- Fotos und Rahmen, die über die drahtlose Verbindung eines Nintendo DSi XL-Systems verschickt werden, können unter Umständen vom Empfänger oder von Dritten modifiziert werden.
- Fotos und Rahmen, die an andere User weitergegeben wurden, kann der Sender nicht vom System des Empfängers löschen oder in ihren Verwendungs- bzw. Weiterverbreitungsmöglichkeiten einschränken.
- Bitte beachten Sie beim Versenden von Fotos und Rahmen das Recht am eigenen Bild und die Persönlichkeitsrechte der Abgebildeten sowie die Urheberrechte des Fotografen.

Fotos/Rahmen tauschen

Kommunizieren Sie mit anderen Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-Systemen, um Fotos oder Rahmen zu tauschen

Steuerung (Sender)

1. Berühren Sie SENDEN und warten Sie auf einen Empfänger



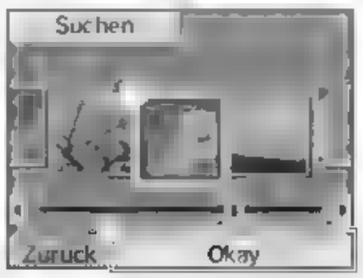
4. Wählen Sie einen Empfänger aus (1) und berühren Sie START (2)

Hier können Sie bis zu drei Nintendo DSi-Systeme auswählen.

5. Wählen Sie den Speicherort des Fotos/Rahmens aus (DSi-SYSTEMSPEICHER oder SD CARD)

6. Wählen Sie aus, was gesendet werden soll

7. Wählen Sie das Foto (oder den Rahmen) aus und berühren Sie OKAY

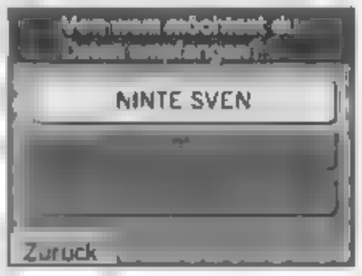


8. Bei Erscheinen der Bestätigungsaufforderung wählen Sie JA

Steuerung (Empfänger)

2. Berühren Sie EMPFANG

3. Wählen Sie den Speicherort aus

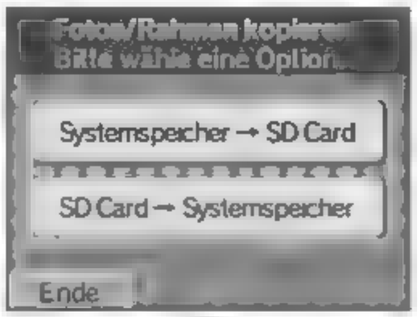


Die Steuerung für Empfänger endet mit diesem Schritt

Fotos/Rahmen kopieren

Sie können Fotos und Rahmen vom Nintendo DSi-Systemspeicher auf eine SD Card kopieren. Haben Sie weder das Foto noch den Namen oder den Speicherort verändert, können Sie es wieder in den Systemspeicher kopieren.

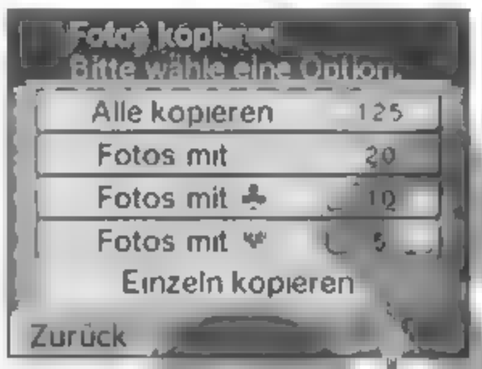
1. Wählen Sie aus, von wo kopiert werden soll (SD Card oder Systemspeicher)



2. Wählen Sie die Art der Daten aus, die kopiert werden sollen

3. Wählen Sie die Fotos/Rahmen aus, die kopiert werden sollen

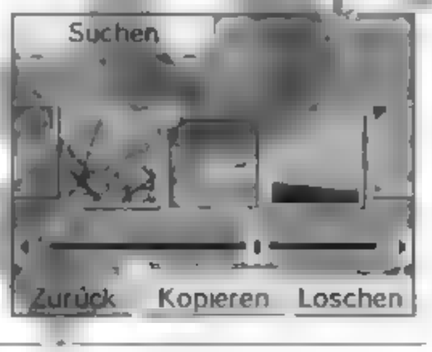
HINWEIS: Auf diesem Bildschirm hat der User FOTOS ausgewählt



Wenn Sie EINZELN KOPIEREN auswählen, können Sie ein einzelnes Foto/einen einzelnen Rahmen aus dem Fotoalbum auswählen.

4. Wählen Sie das Foto oder den Rahmen und berühren Sie KOPIEREN ②.

HINWEIS. Auf diesem Bildschirm hat der User FOTOS ausgewählt.



Fotos/Rahmen/Memos löschen

Sie können Fotos, Rahmen und Memos aus dem Nintendo DSi-Systemspeicher oder von SD Card löschen.

1. Wählen Sie aus, von wo gelöscht werden soll (SD Card oder Systemspeicher)

2. Wählen Sie aus, was gelöscht werden soll

HINWEIS. Auf diesem Bildschirm hat der User das Löschen von Daten aus dem Systemspeicher ausgewählt. Da Memos nur im Systemspeicher abgelegt werden können, erscheint die Option MEMOS nur auf diesem Bildschirm

Wenn Sie sämtliche Memos löschen wollen, bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Berühren von JA auf dem **Bestätigungsbildschirm**

3. Wählen Sie aus, welche Fotos oder Rahmen gelöscht werden sollen

HINWEIS: Auf diesem Bildschirm hat der User FOTOS ausgewählt

VORSICHT!
Wenn Sie ALLE FOTOS, Fotos mit Marke oder ALLE RAHMEN auswählen, können Sie den Löschvorgang zwar abbrechen, aber einige Fotos oder Rahmen sind möglicherweise dennoch bereits gelöscht.

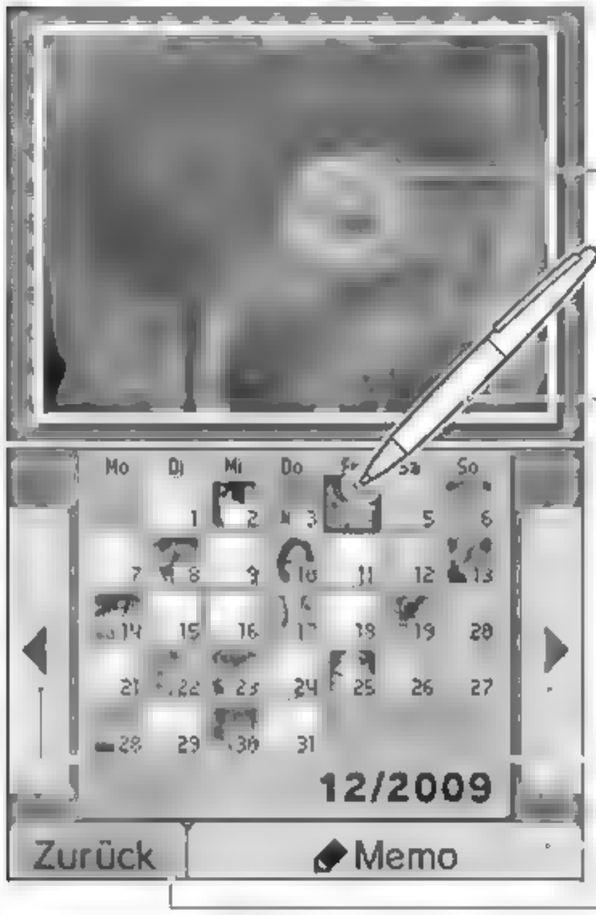
Wählen Sie EINZELN LÖSCHEN, können Sie ein bestimmtes Foto oder einen bestimmten Rahmen aus dem Fotoalbum auswählen.

4. Wählen Sie das Foto oder den Rahmen ① und berühren Sie LÖSCHEN ②.

HINWEIS: Auf diesem Bildschirm hat der User FOTOS ausgewählt.

NOT FOR SALE

Wählen Sie im **Kameramenü** KALENDER, um den Kalender auf dem Touchscreen zugänglich zu machen.



Wählen Sie einen Tag, um das Memo des Tages und ein an diesem Tag aufgenommenes Foto anzusehen.

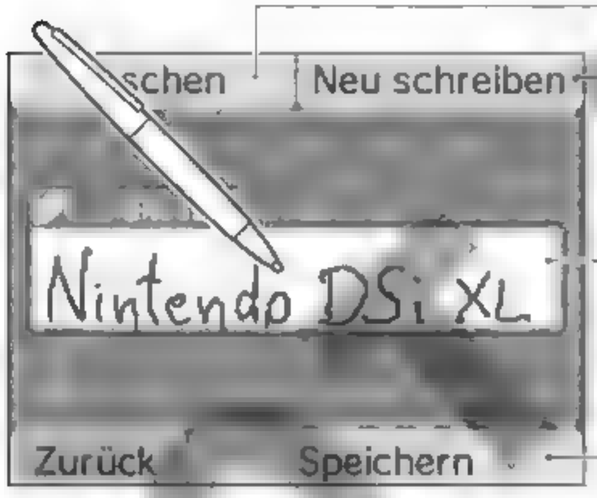
Existieren mehrere Fotos zu einem Tag, wechselt das angezeigte Foto in regelmäßigen Abständen.

Vorherigen oder nächsten Monat anzeigen

Memo für den ausgewählten Tag anzeigen

Zurück zum **Kameramenü**

Für jeden Tag kann ein handgeschriebenes Memo verfasst werden, z. B. eine Notiz zu einem besonderen Ereignis des Tages oder zur Entstehungszeit der Fotos. Alle Memos werden im Systemspeicher abgelegt.

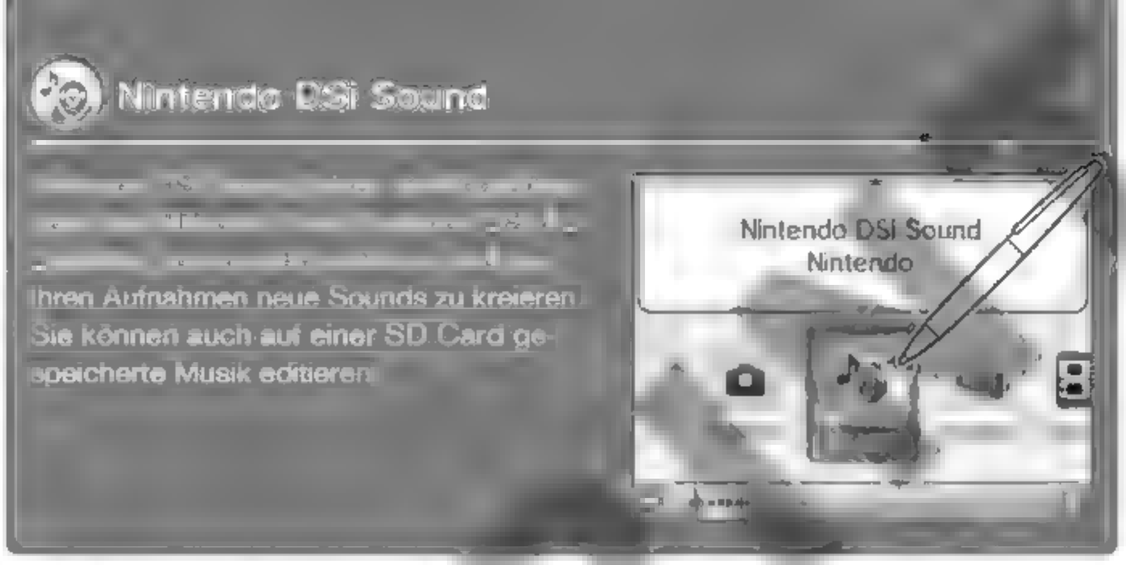


Vorhandenes Memo löschen

Memo löschen und neu schreiben

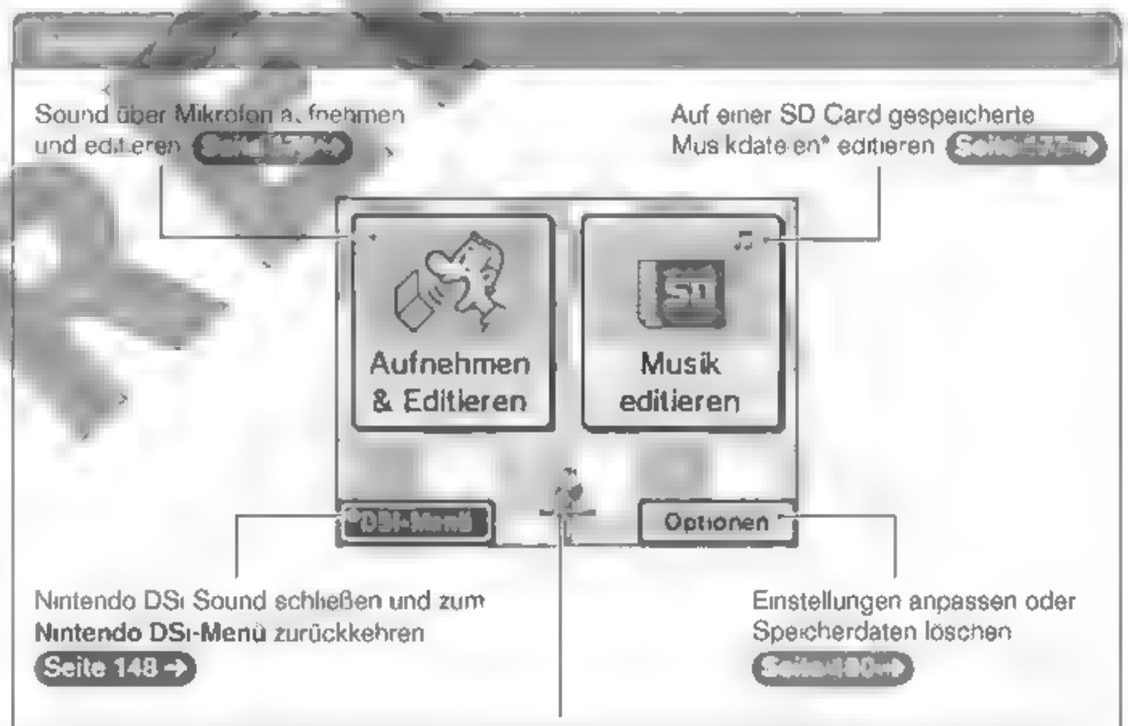
Hier werden Memos geschrieben

Fertiges Memo speichern



Nintendo DSi Sound starten

Wenn Sie Nintendo DSi Sound starten, erscheint auf dem Topscreen eine Klangwelle und eine Auswahl an Optionen auf dem Touchscreen. Berühren Sie eine Option, um mit dem Aufnehmen oder Editieren von Sounds zu beginnen.



Das ist Ihr Sittich. Stimmen und Sounds, die er hört, wird er versuchen nachzuahmen. Er merkt sich außerdem frühere Aufnahmen und kann jederzeit versuchen, diese zum Besten zu geben.

*Unterstützte Dateiformate

Die folgenden Dateiformate können mithilfe der Sound-Anwendung wiedergegeben werden:

AAC-Dateien mit der Dateierweiterung .m4a, .mp4 oder .3gp
Datenrate (Bitrate): 16 kbps – 320 kbps
Abtastrate (Sampling-Frequenz): 32kHz – 48kHz

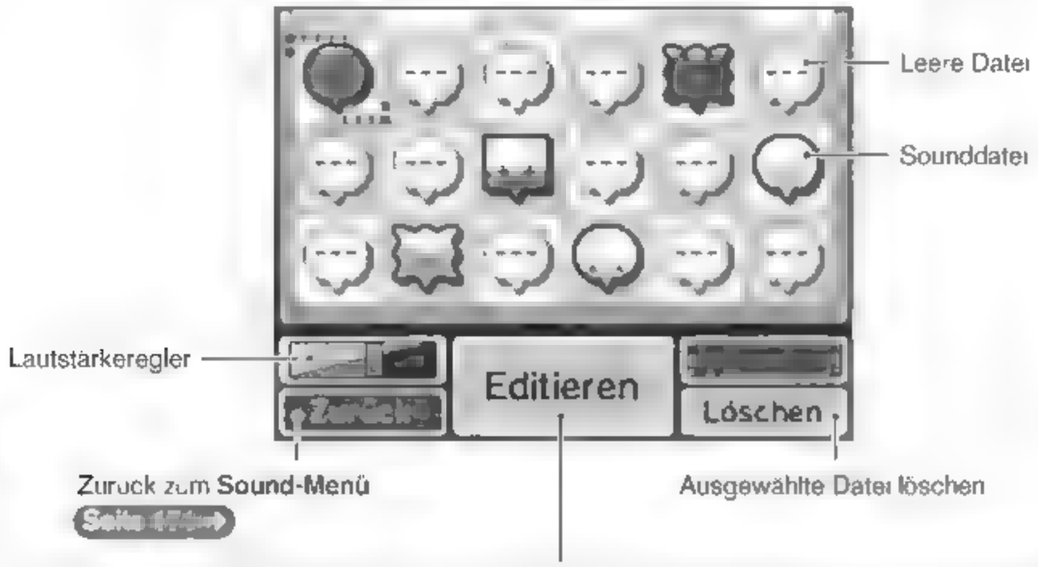
HINWEIS: MP3-Dateien werden nicht unterstützt

Zu Informationen zum Speichern von Musik auf SD Card, siehe Seite 180 ➔

Sounds aufnehmen und editieren

Berühren Sie AUFNEHMEN & EDITIEREN im **Sound-Menü**.

HINWEIS: Sounddaten werden im Nintendo DSi-Systemspeicher abgelegt. Es werden keine Daten auf SD Card geschrieben oder von SD Card gelesen.



Seite 172

Wenn eine leere Datei ausgewählt ist

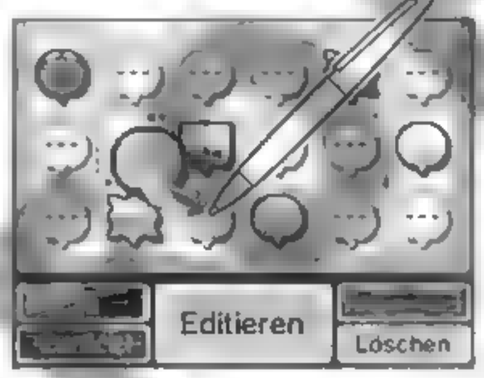
Aufnehmen — Mikrofon verwenden, um Sound aufzunehmen. Sounddaten in einer Datei können bis zu zehn Sekunden lang sein.

Wenn eine Sounddatei ausgewählt ist

Editieren — Sound editieren, z. B. durch Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit, Verwendung von Filtern etc. Seite 174

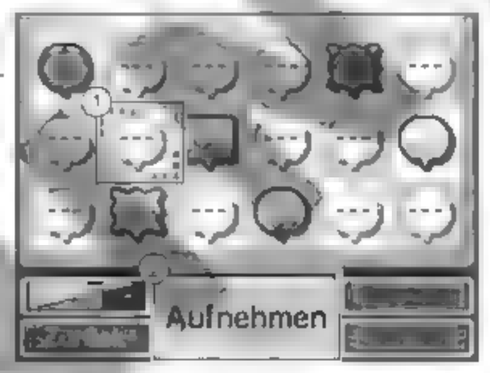
Daten verschieben

1. Datei, die verschoben werden soll, auf dem Touchscreen berühren, an einen anderen Speicherort führen und loslassen



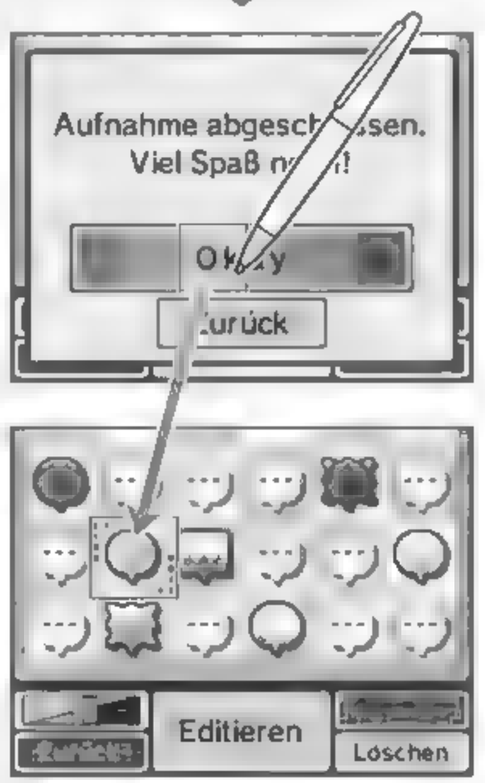
2. Betroffene Dateien tauschen ihre Plätze.

1. Zunächst eine leere Datei berühren ①, anschließend AUFNEHMEN berühren ②.



2. Durch Berühren von ● Aufnahme starten.
Wenn das Mikrofon ein ausreichend lautes Geräusch erkennt, wird die Aufnahme automatisch gestartet.

3. Nach Abschluss der Aufnahme OKAY berühren
Die Sounddatei wird in der Farbe angezeigt, die Sie hier berühren.

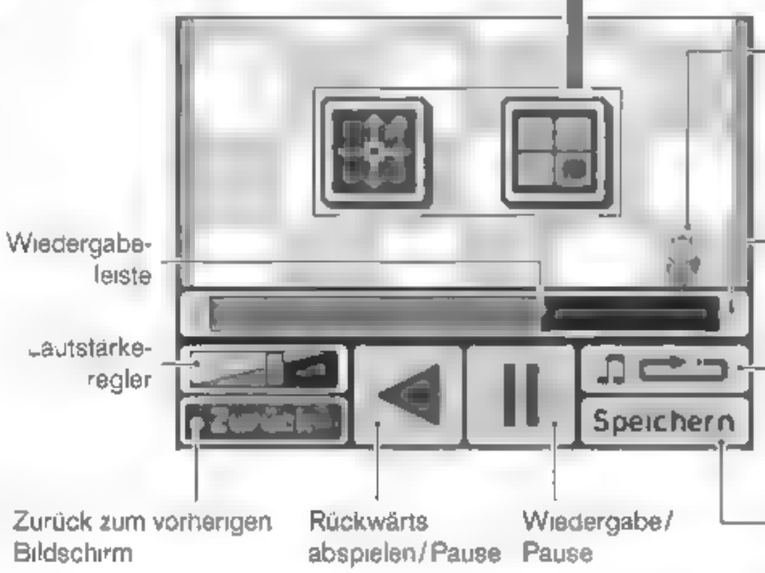


NOT

Sounds editieren

1. Zunächst Datei berühren, die editiert werden soll ①, anschließend EDITIEREN berühren ②.

2. Sound nach eigenen Wünschen verändern



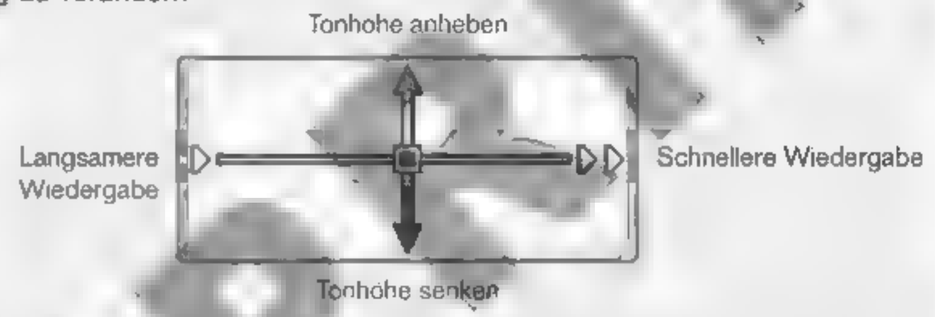
*Wiedergabemodi

- Aktuellen Sound wiedergeben
- Alle Sounds nacheinander abspielen, danach wieder von vorne
- Aktuellen Sound einmal abspielen
- Zufällige Wiedergabe
- Teil des aktuellen Sounds zwischen zwei vom User bestimmten Punkten abspielen

  Punkt A/Punkt B über den Bildschirm schieben, bis sie die gewünschte Position erreichen

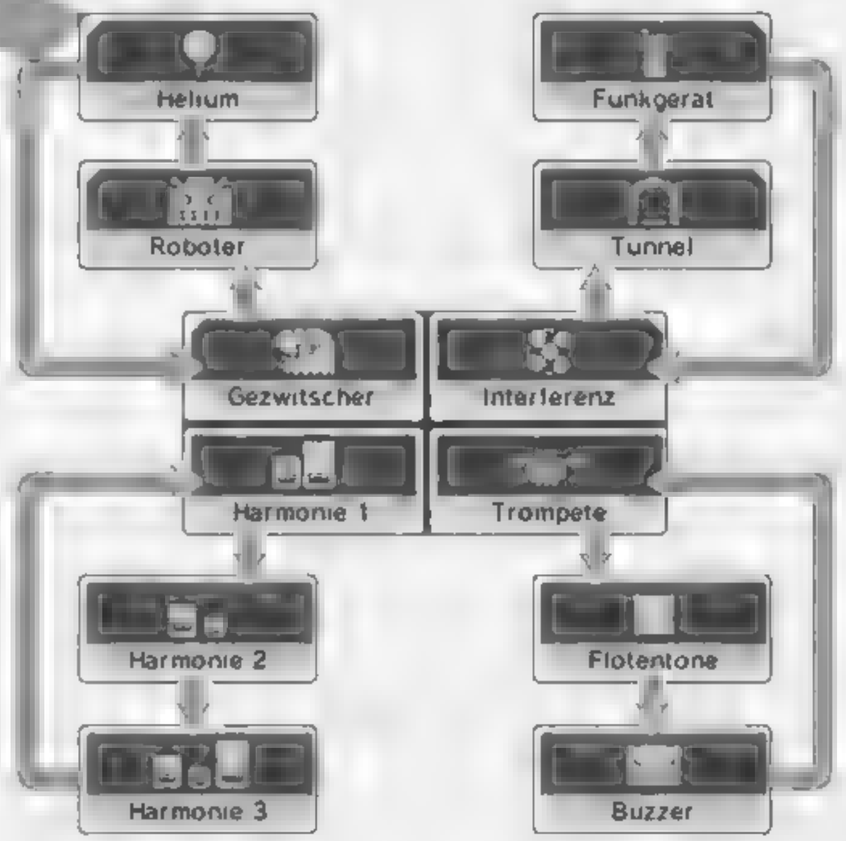
Wiedergabegeschwindigkeit und Tonhöhe ändern

Touchscreen berühren, um Geschwindigkeit und Tonhöhe durch Bewegen von ▣ zu verändern



Soundfilter verwenden

Durch Berühren eines Symbols lassen sich verschiedene Filter anwenden, um Sounds zu modifizieren. Unter jedem Symbol sind drei verschiedene Filter gespeichert. Berühren des jeweiligen Symbols tauscht den aktuellen Filter aus.



Modifizierte Sounds abspielen

1. Ein modifizierter Sound kann durch Berühren von SPEICHERN an Stelle des ursprünglichen Sounds abgespeichert werden.

2. Überprüfen Sie, ob die Aufnahme Ihren Vorstellungen entspricht.

3. Berühren Sie OKAY.
Die Sounddatei wird in der berührten Farbe angezeigt. Der Sound wird gespeichert.

Gewünschten Song auswählen

1. Zunächst Ordner berühren ①, anschließend ÖFFNEN auswählen ②

Durch Berühren von ZUFALL wird ein zufällig ausgewählter Song abgespielt.
Songs können in verschiedenen Favoritenlisten gespeichert werden, z. B. TOP 10 oder DIVERSES

Durch Berühren der Schaltfläche ENTFERNEN können sämtliche Songs aus einem Favoritenordner gelöscht werden

2. Zunächst gewünschten Song berühren, anschließend ANHÖREN berühren

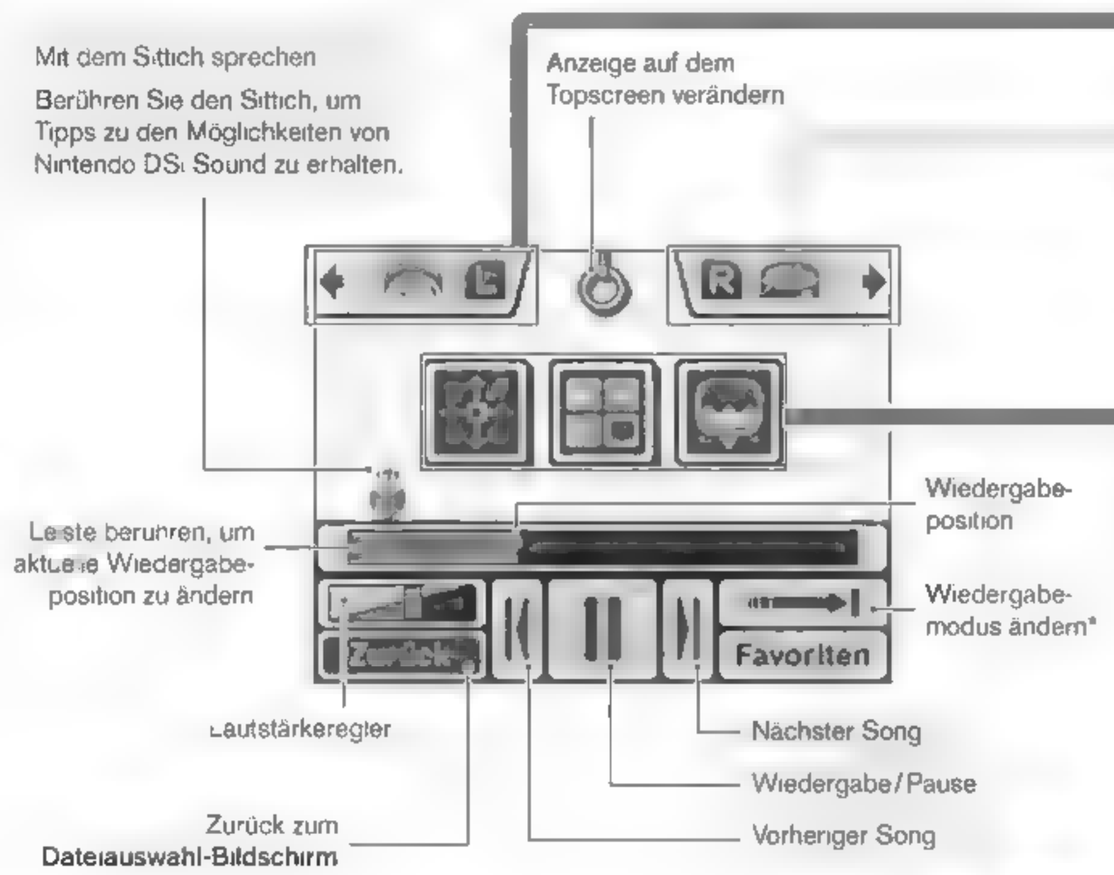
Aktuell ausgewählten Song zu einer der Favoritenlisten hinzufügen

Ordner und Dateien auf SD Cards

- In Nintendo DSi Sound werden nur Musikdateien und Ordner, in denen Musikdateien gespeichert sind, angezeigt. Es werden maximal 1 000 Ordner angezeigt.
- Wenn mehrere Ordner auf der SD Card den gleichen Namen haben, werden sämtliche enthaltenen Musikdateien in einem Ordner dieses Namens angezeigt.
- Bis zu 3 000 Musikdateien können angezeigt werden.
- Enthält ein Ordner mehr als 100 Musikdateien, werden nur die ersten 100 Dateien angezeigt.
- Ordner und Dateien ab der achten Unterebene können nicht angezeigt werden.
- Unabhängig vom Speicherort der einzelnen Ordner werden sämtliche Ordner in alphanumerischer Reihenfolge angezeigt.

NOT FOR RESALE

Musikdateien editieren



*Wiedergabemodi

Aktuellen Song wiedergeben

Alle Songs nacheinander abspielen, danach wieder von vorne

Songs in einem Ordner der Reihe nach abspielen und nach Ende der Wiedergabe anhalten

Songs im ausgewählten Ordner in zufälliger Reihenfolge wiedergeben

Aktuellen Song zwischen zwei vom User festgelegten Punkten (A, B) abspielen

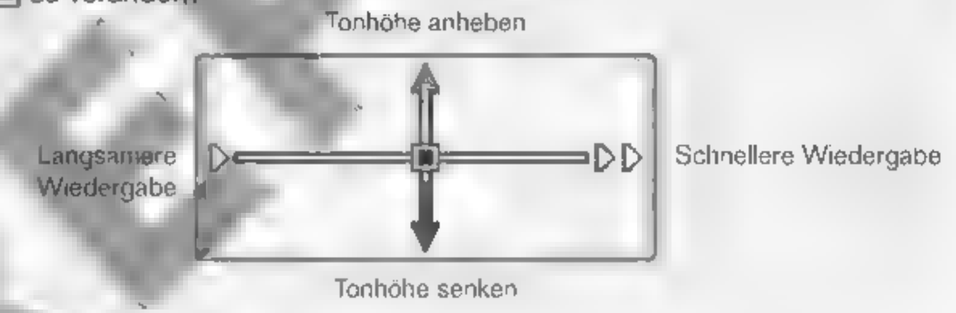
Die Punkte A und B können durch Fuhren des Touchpens über den Touchscreen nach vorne oder hinten verschoben werden

Soundeffekte

Durch Drücken von L-Taste oder R-Taste werden Soundeffekte hinzugefügt. Durch Berühren der Symbole auf dem Bildschirm kann der Soundeffekt verändert werden.

Wiedergabegeschwindigkeit und Tonhöhe ändern

Touchscreen berühren, um Geschwindigkeit und Tonhöhe durch Bewegen von ▣ zu verändern



Filter auf Musik anwenden

Berühren Sie ein Symbol, um den verwendeten Filter zu wechseln.

Lässt Musik so klingen, als würde sie aus einem alten Radio abgespielt.

Entfernt Stimmdaten aus einem Song, sodass er zu einer Instrumentalversion wird (in einigen Fällen werden die Stimmdaten eventuell nicht vollständig aus dem Song herausgefiltert).

Fügt einen Echo-Effekt hinzu.

Lässt Musik wie ein Stück aus einem alten Videospiel klingen.

Eigene Sounds hinzufügen

Eine Sounddatei berühren, um sie bei laufender Wiedergabe einer Musikdatei abzuspielen

Hier passen Sie die Einstellungen für Nintendo DSi Sound an und formatieren Ihre Sound-Daten.

Kopfhörer — Kopfhörer einstellen auf MONO oder STEREO

Soundeffekte — Soundeffekte bei Berührung des Touchscreens, während Sie sich im **Editier-Modus** befinden, aktivieren oder deaktivieren

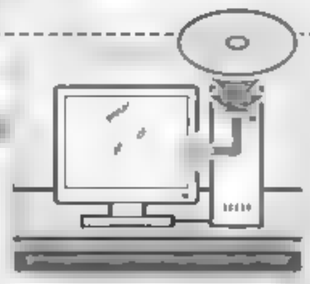
Beleuchtung — Automatisches Ausschalten der Hintergrundbeleuchtung, wenn Nintendo DSi Sound nicht verwendet wird, AN oder AUS schalten

Speicherdaten formatieren — Alle Sound-Daten aus dem Nintendo DSi-Systemspeicher löschen

Dadurch werden nicht nur sämtliche Sounddateien gelöscht, die Sie aufgenommen oder editiert haben, sondern auch Ihre Favoriten sowie alles, was sich Ihr Sittich eventuell gemerkt hat.

Wie speichert man Musikdateien auf einer SD Card?

Um Musikdateien editieren zu können, müssen Sie diese zunächst auf einer SD Card speichern. Befolgen Sie die untenstehenden Schritte, um Musikdateien zu speichern



1. Verwenden Sie eine Software Ihrer Wahl auf Ihrem Computer, um Musik von einer CD zu kopieren und in einem mit Nintendo DSi Sound kompatiblen Format abzuspeichern.
Seite 171 ➔

2. Verwenden Sie den SD Card-Steckplatz an Ihrem Computer oder einen im Handel erhältlichen SD Card-Adapter, um die gewünschten AAC-Dateien auf einer SD Card abzuspeichern

HINWEIS: In den Tipps zum Nintendo DSi Sound zitiert Ihr Sittich Texte aus folgenden volkstümlichen Liedern: „Die Forelle" (Christian Friedrich Daniel Schubart), „Suse, liebe Suse, was raschelt im Stroh?" (Volkslied) und „Ein Männlein steht im Walde" (Heinrich Hoffmann von Fallersleben).

Nintendo DSi Shop

Der Nintendo DSi Shop bietet Ihnen die Möglichkeit, neue Software für Ihren Nintendo DSi zu kaufen.

Von der ersten Verwendung des Shop-Anwendung ist es erforderlich, eine Internetverbindung einzurichten.

Seite 202 ➔

Was für die Verwendung benötigt wird

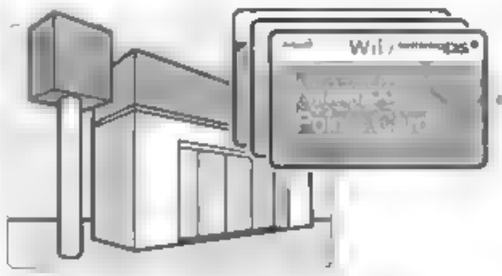
Eine Breitband-Internetverbindung Seite 202 ➔
Nintendo DSi Points

Was sind Nintendo DSi Points?

Nintendo DSi Points werden verwendet, um Nintendo DSi Software aus dem Nintendo DSi Shop zu erwerben.
Um Ihrem Konto Nintendo DSi Points hinzuzufügen, können Sie eine Nintendo Points Card im Handel erwerben, deren Punkte Sie im Nintendo DSi Shop einlösen können. Diese Punkte werden automatisch zu Nintendo DSi Points
Weitere Informationen zum Kauf von Nintendo Points erhalten Sie auf support.nintendo.com.

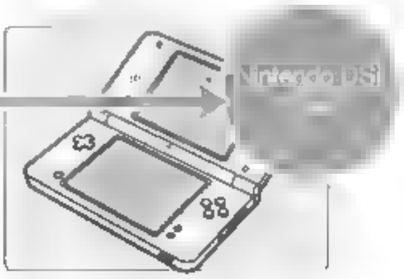
Punkte auf einer Nintendo Points Card können als Nintendo DSi Points eingelöst werden.

Kaufen



Händler, der Nintendo-Produkte vertreibt

Einlösen



Nintendo DSi XL-System

Was ist eine Nintendo Points Card?

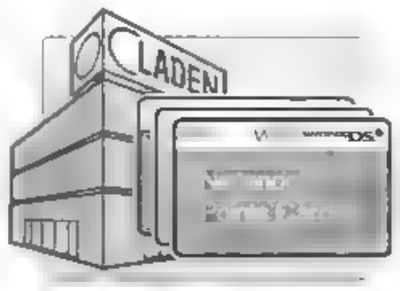
Eine Nintendo Points Card ist eine Guthabenkarte, mit der Nintendo DSi Points für den Nintendo DSi Shop erworben werden können.

Erwerb von Nintendo DSi Points

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um Nintendo DSi Points zu erwerben.

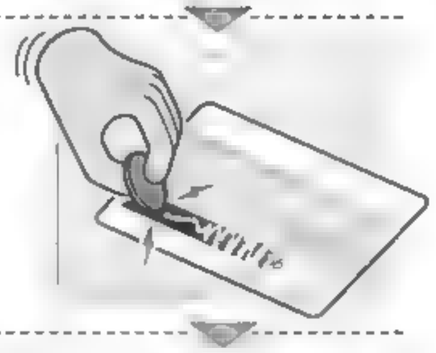
Nintendo Points Card einlösen

1. Nintendo Points Card erwerben



2. Nintendo Points-Code sichtbar machen

HINWEIS: Kratzen Sie den silbernen Schutzfilm auf der Rückseite der Karte ab, um die Zahl freizulegen



3. Shop-Anwendung starten
   ↓
   EINKAUFSTOUR BEGINNEN und dann PUNKTEMENÜ wählen.
   ↓
   Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen und Code eingeben

Nintendo DSi Points per Kreditkarte kaufen

Shop-Anwendung starten, um Nintendo DSi Points per Kreditkarte zu kaufen
↓
EINKAUFSTOUR BEGINNEN und dann PUNKTEMENÜ wählen.
↓
Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

Nintendo DSi-Software und Nintendo Points Car

- Um eine Verbindung mit dem Nintendo DSi Shop herzustellen, wird eine aktive Breitband-Internetverbindung benötigt. Wenn Sie zum ersten Mal eine Verbindung herstellen, müssen Sie dem Nutzungsvertrag zustimmen, um den Nintendo DSi Shop verwenden zu können.
- Nintendo Points Cards für den europäischen Markt können nur auf in Europa gekauften Systemen verwendet werden.
- Sie können maximal 10 000 Nintendo DSi Points auf einmal einlösen. Das bedeutet, wenn sich 9 000 Punkte auf Ihrem Konto befinden, können Sie keine Nintendo Points Card mit 2 000 Punkten einlösen.
- Beim Einlösen einer Nintendo Points Card werden alle Punkte gleichzeitig eingelöst. Es ist nicht möglich, Punkte zwischen mehreren Systemen aufzuteilen oder sie einzeln einzulösen.
- Eltern und Erziehungsberechtigte können die Altersbeschränkungen verwenden, um den Kauf von Software entsprechend der PEGI/USK-Alterseinstufungen einzuschränken oder die Verwendung von Nintendo DSi Points insgesamt zu beschränken.
- Gespeicherte Nintendo DSi Points und heruntergeladene Software sind nur zur Verwendung auf einem einzelnen Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System bestimmt. Sie sind nicht übertragbar und nicht erstattungsfähig.
- Punkte haben keinen monetären Wert, können nicht in Bargeld umgetauscht oder auf ein anderes System übertragen werden.
- Software, die mit Nintendo DSi Points gekauft wurde, kann nicht zurückgegeben, umgetauscht, gegen Bargeld eingetauscht oder weiterverkauft werden.
- Sobald Nintendo Points als Nintendo DSi Points registriert wurden, können sie nicht mehr auf einem anderen Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System oder einer Wii™-Konsole registriert werden.
- Software, die aus dem Nintendo DSi Shop heruntergeladen wird, wird nicht an den User verkauft, sondern lizenziert. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Nutzungsvertrag, der über die Systemeinstellungen eingesehen werden kann. Seite 202

auf [illegible]. Hier finden Sie Informationen zur Bewertung von

Game Information (PEGI) und Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

NOT FOR

DS-Download-Spiel

Beim DS-Download-Spiel können bestimmte Mehrspieler-Spiele von einem anderen Nintendo DS-System (Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi, Nintendo DSi XL) geladen und gemeinsam gespielt werden, auch wenn nur eine Kopie des Spiels vorhanden ist. Außerdem können Demoversionen von bestimmten Software-Titeln von anderen Systemen empfangen werden.

Der Nintendo DSi XL ist mit einem RF-Modul (802.11) ausgestattet. Die Strahlung liegt bei weniger als 10 mW EIRP, die maximale Spektraldichte liegt bei weniger als -30 dBW/1MHz EIRP. Diese Werte beziehen sich auf eine Umgebungstemperatur von 0 °C bis 40 °C. Der Nintendo DSi XL ist gemäß der Kommissions-Entscheidung 2000/299/EG [illegible]

Verwendung des DS-Download-Spiels

DS-Download-Spiel starten (Gastgeber)

1. Berühren Sie im **Nintendo DSi-Menü** das Symbol eines mit dem DS-Download-Spiel kompatiblen Titels.

2. Befolgen Sie die Anweisungen in der Bedienungsanleitung des Titels, den Sie verwenden wollen

DS-Download-Spiel starten (Gast)

1. Berühren Sie das DS-Download-Spiel-Symbol im **Nintendo DSi-Menu**.

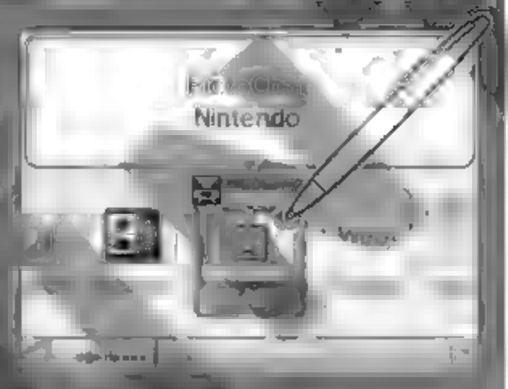
2. Wählen Sie die Schaltfläche des Spiels, das Sie herunterladen wollen.

3. Berühren Sie JA, um den Download zu starten.

4. Befolgen Sie die Anweisungen in der Bedienungsanleitung des Titels, den Sie verwenden wollen

PictoChat

Mit dem PictoChat können Sie auf dem (Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System) [illegible] er Nintendo DS-System-User empfangen und auch selbst senden. PictoChat ist keine Internet-Anwendung. Sie können via PictoChat mit bis zu 15 weiteren Nintendo DS-System-Usern innerhalb der Reichweite Ihres Nintendo DSi-Systems kommunizieren. Sie können PictoChat auch für die



PictoChat starten

Als Erstes erscheint der **Auswahlbildschirm für den Chat-Raum**. Wählen Sie den Chat-Raum, den Sie betreten möchten

Signalstärken-Symbol

Die Zahl auf den einzelnen Schaltflächen zeigt an, wie viele Personen sich gerade in dem jeweiligen Chat-Raum befinden. Wenn die Zahl der Personen das Maximum (16/16) erreicht hat, können Sie den Chat-Raum nicht betreten.

PictoChat schließen und zurück zum **Nintendo DSi-Menü**

Seite 448 →

[illegible]

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Altersbeschränkungen" auf Seite 486 →.

Signalstärken-Symbol

Zahl der Antennen

0	1	2	3

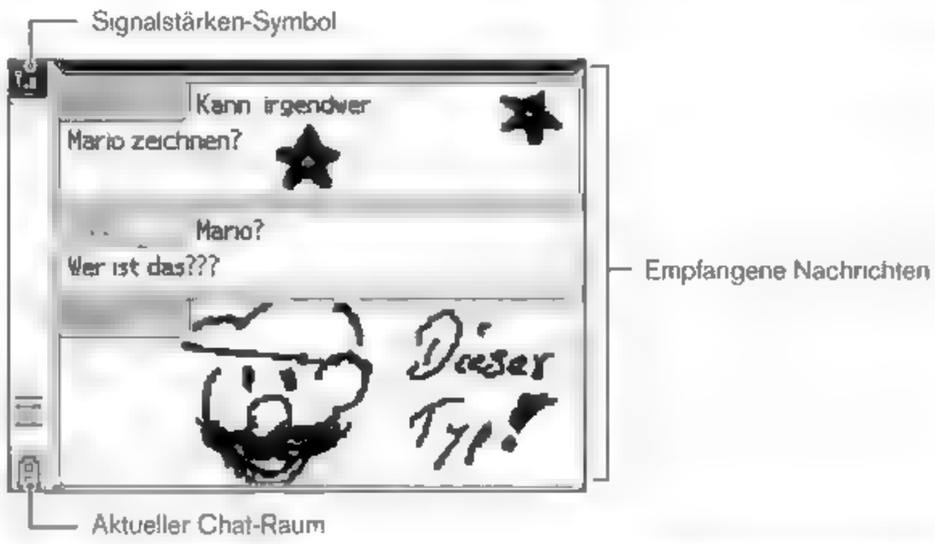
Schwächer ← → Stärker

Signalstärke

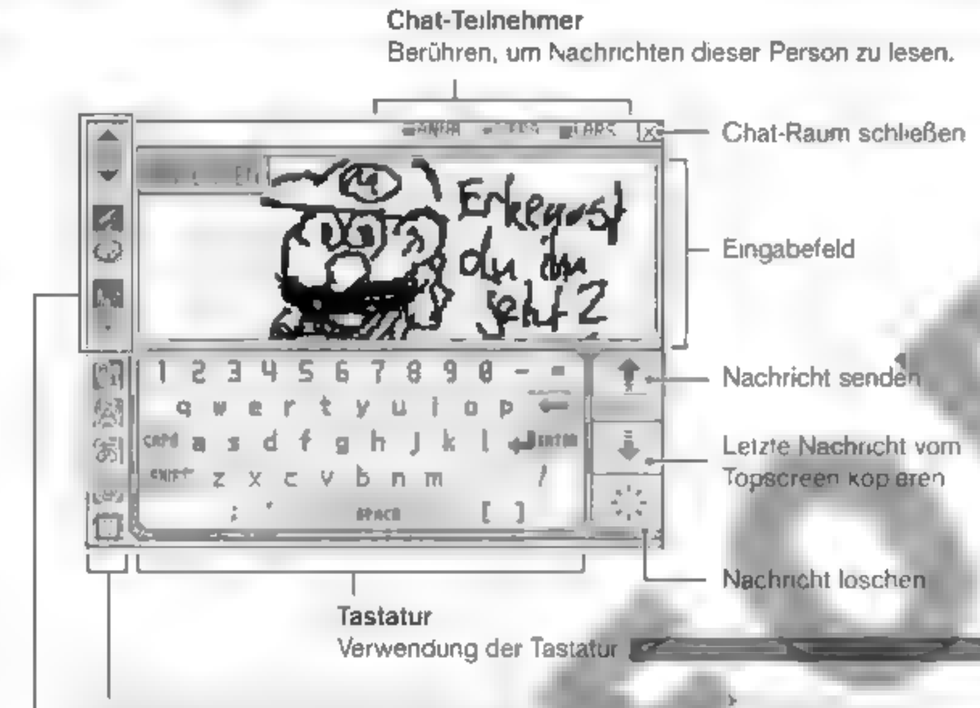
ist das Signalstärken-Symbol, welches die Qualität des Signals und der Verbindung anzeigt. Es gibt vier verschiedene Stufen. Je besser der Empfang ist, desto problemloser verläuft die Datenübertragung.

Steuerung

Topscreen



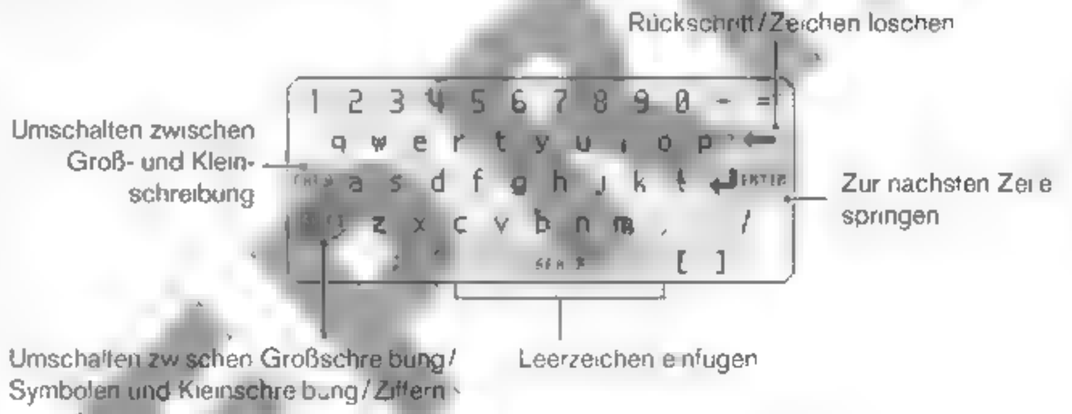
Touchscreen



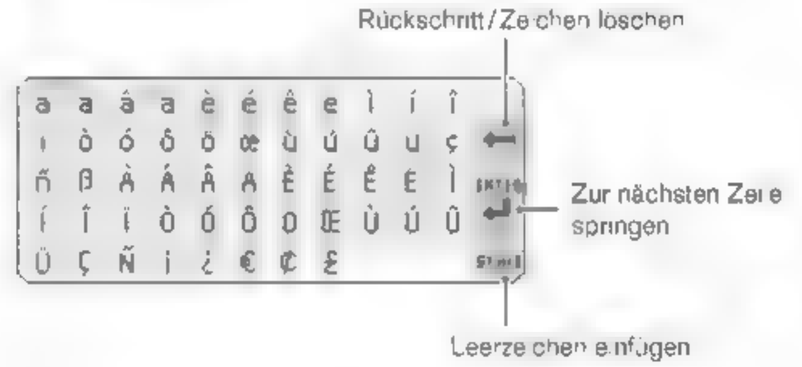
Verwendung der Tastatur

Berühren Sie ein Zeichen auf der Tastatur, um dieses einzugeben. Zeichen können berührt und in jeder beliebigen Reihenfolge ins Eingabefeld geführt werden.

Alphanumerisch



Sonderzeichen



Zur Bedienung der Tastatur können auch die folgenden Knöpfe und Tasten verwendet werden:

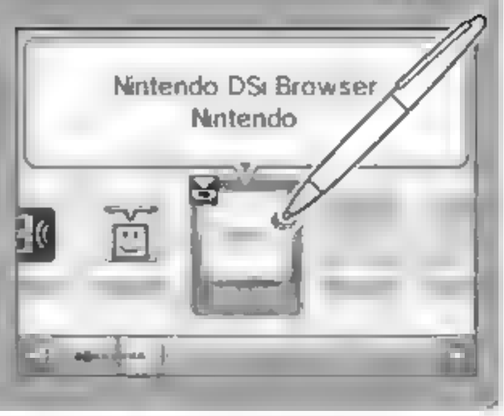
✚	Cursor bewegen
(A)	Zeichen eingeben
(B)	Letztes eingegebenes Zeichen löschen
(X)	Auf Großbuchstaben umschalten
(Y)	Zeichensatz umschalten
L R	Durch Nachrichten scrollen
START	Nachricht senden
SELECT	Kurz drücken: Letzte Nachricht kopieren Gedrückt halten: Nachricht löschen

Nintendo DSi Browser

Der Nintendo DSi Browser ist eine integrierte Software, mit der Sie einfach und bequem unter Zuhilfenahme des Touchpens im Internet surfen können.

HINWEIS: Hierzu benötigen Sie eine aktive Breitband-Internetverbindung. Besitzen Sie eine solche Breitband-Internetverbindung noch nicht, müssen Sie sie zunächst auf Ihrem System einrichten.

Seite 202 →



Bedienungsanleitung Nintendo DSi Browser

Die Bedienungsanleitung für den Nintendo DSi Browser ist in der Software enthalten. Dort finden Sie Informationen, wie Sie die Software verwenden können.

So rufen Sie die Bedienungsanleitung auf

1. Berühren Sie im **Nintendo DSi-Menü** das Symbol für den Nintendo DSi Browser.

2. Berühren Sie auf der Startseite HILFE.

Im Nintendo DSi Browser stehen Ihnen zwei Arten zur Auswahl, mit denen Sie den Zugriff auf bestimmte Inhalte einschränken können:

Aktivieren der Altersbeschränkungen

Mithilfe der Altersbeschränkungen, die sich im Nintendo DSi XL-System vornehmen lassen, können Sie den Zugriff auf den Browser einschränken Seite 196 →

Das Verwenden eines Internet-Filterdienstes

Sie können ebenfalls einen kostenpflichtigen Internet-Filterdienst verwenden, um den Zugriff auf potentiell schädliche Seiten zu blockieren. Weitere Informationen zu diesem Service finden Sie in Ihren Favoriten unter ASTARO.

NOT FOR RETAIL

Systemeinstellungen

Wählen Sie SYSTEMEINSTELLUNGEN im **Nintendo DSi-Menü**, um das **Einstellungsmenü** aufzurufen, in dem Sie die Möglichkeit haben, auf zahlreiche Optionen zuzugreifen. Verwenden Sie ◄ ► zum Seitenwechsel und berühren Sie die Einstellung, die Sie anpassen wollen.

Systemeinstellungen 1

DATENVERWALTUNG: Seite 192 ➔

Daten im Systemspeicher oder auf SD Card verwalten
Diese Option ist erst nach Verwendung des Nintendo DSi Shops vorhanden.

DRAHTLOSE VERBINDUNG: Seite 193 ➔

Drahtlose Verbindung aktivieren (AN) oder deaktivieren (AUS)

HELLIGKEITSEINSTELLUNG: Seite 193 ➔

Bildschirmhelligkeit anpassen

Systemeinstellungen 2

USER-EINSTELLUNGEN: Seite 194 ➔

Bearbeiten von User-Name, persönlicher Nachricht, Geburtstag und Lieblingsfarbe.

DATUM: Seite 195 ➔

Aktuelles Datum einstellen

ZEIT: Seite 195 ➔

Aktuelle Zeit einstellen

ALARM: Seite 195 ➔

Zeit für den Alarm einstellen

Systemeinstellungen 3

ALTERSBESCHRÄNKUNGEN: Seite 196 ➔

Altersbeschränkungen festlegen, um Zugriff auf bestimmte Inhalte einzuschränken

TOUCHSCREEN: Seite 201 ➔

Touchscreen kalibrieren

MIKROFONTEST: Seite 201 ➔

Mikrofon-Empfindlichkeit testen

INTERNET: Seite 202 ➔

Interneteinstellungen konfigurieren

Systemeinstellungen 4

SPRACHE:

Systemsprache einstellen

LAND:

Land einstellen, in dem sich Ihr Wohnsitz befindet

UPDATE DES SYSTEMS: Seite 218 ➔

Update des Nintendo DSi XL-Systems und eines Großteils der integrierten Software

FORMATIEREN: Seite 218 ➔

Sämtliche gespeicherte Software und Spielstände löschen

Datenverwaltung

Kopieren und löschen Sie Software und Speicherdaten im Systemspeicher oder auf SD Card. Beim Kopieren von Daten muss sich eine SD Card im SD Card-Steckplatz befinden.

Kopieren/Löschen

1. Wählen Sie, wo sich die Daten befinden, die gelöscht oder kopiert werden sollen.

2. Wählen Sie, welche Daten kopiert oder gelöscht werden sollen.

3. Wählen Sie entweder KOPIEREN oder LÖSCHEN

Unter den folgenden Umständen ist das Kopieren nicht möglich:

- Im SD Card-Steckplatz befindet sich keine SD Card
- Am Zielort des Kopiervorgangs ist nicht genug Speicherplatz vorhanden.
- Die ausgewählten Daten können nicht kopiert werden
- Es sollen Daten in das **Nintendo DSi-Menü** kopiert werden, aber im **Nintendo DSi-Menü** befinden sich keine freien Speicherplätze mehr.
- Es sollen Daten auf ein System kopiert werden, auf dem die Daten nicht ursprünglich gespeichert waren.
- Die SD Card, auf die kopiert werden soll, enthält über 300 Blöcke an Software oder Speicherdaten.
- Die SD Card, auf die kopiert werden soll, ist schreibgeschützt.

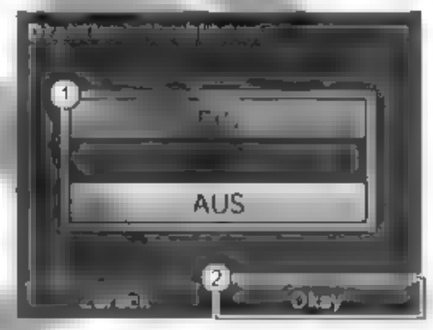
Drahtlose Verbindung

Aktivieren oder deaktivieren Sie die drahtlose Verbindung

Einstellungen der drahtlosen Verbindung festlegen

1. Berühren Sie EIN, um die Verbindung zu aktivieren, oder AUS, um sie zu deaktivieren

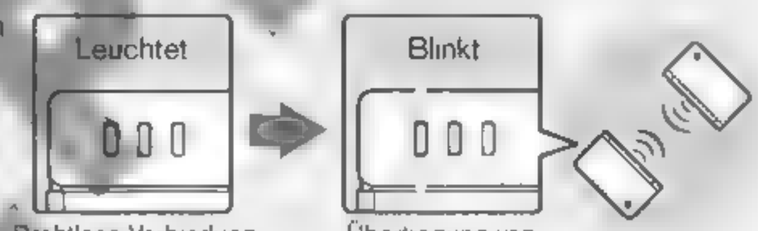
2. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Berühren von OKAY.



HINWEIS. Beachten Sie bitte, dass die drahtlose Verbindung an Bord von Flugzeugen deaktiviert werden muss.

Verbindungsanzeige

Leuchtet gelb auf, wenn die Funktionen der drahtlosen Verbindung aktiviert sind. Während der Datenübertragung blinkt die Verbindungsanzeige



Helligkeitseinstellung

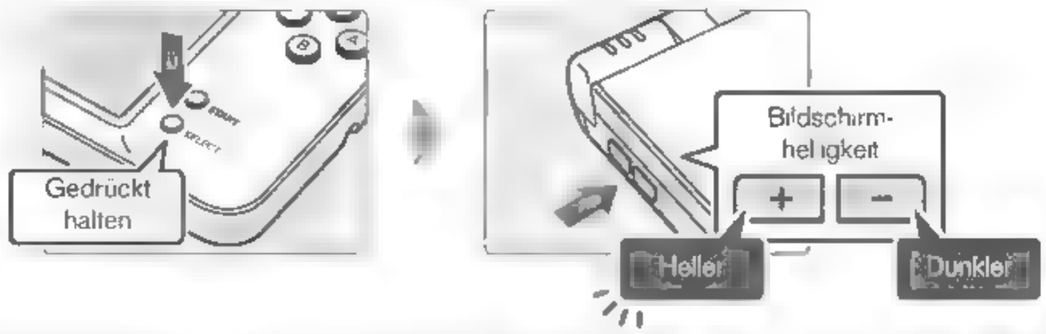
Stellen Sie die Bildschirmhelligkeit der beiden Bildschirme ein.

Bildschirmhelligkeit einstellen

1. Berühren Sie HELLER oder DUNKLER, um die Helligkeit anzupassen.

2. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Berühren von OKAY

Während eines Spiels können Sie SELECT gedrückt halten und den Lautstärke-/Helligkeitsregler verwenden, um die Bildschirmhelligkeit anzupassen. Beachten Sie bei der Verwendung von SELECT, dass bei einigen Spielen durch Drücken von SELECT bestimmte Funktionen aktiviert oder laufende Animationen übersprungen werden.



Bildschirmhelligkeit und Batterienutzungsdauer

Bitte beachten Sie bei der Anpassung der Bildschirmhelligkeit, dass durch deren Erhöhung die Batterienutzungsdauer verringert wird, während sie durch ein Reduzieren verlängert wird.

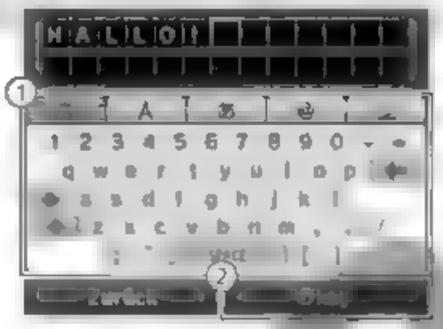
User-Einstellungen

Verwenden Sie die USER-EINSTELLUNGEN, um den User-Namen, die persönliche Nachricht, Farbe und Geburtstag anzupassen.

User-Name

1. Geben Sie über die Tastatur Ihren User-Namen ein. Hinweise zur Bedienung der Tastatur finden Sie auf Seite 219
2. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Berühren von OKAY

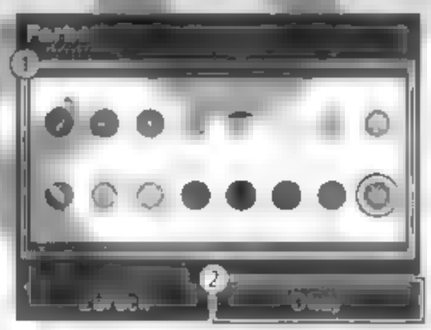
Persönliche Nachricht



1. Geben Sie über die Tastatur eine persönliche Nachricht ein. Hinweise zur Bedienung der Tastatur finden Sie auf Seite 219
2. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Berühren von OKAY.

Die hier eingegebene Nachricht wird bei Verwendung des PictoChat auf den Systemen anderer User angezeigt. Wählen Sie zum Beispiel einen Gruß oder einen kurzes Motto

Farbe



1. Berühren Sie die Farbe Ihrer Wahl.
   Die von Ihnen gewählte Farbe wird an verschiedenen Stellen, zum Beispiel im **Nintendo DSi-Menü**, verwendet
2. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Berühren von OKAY

Geburtstag

1. Stellen Sie mithilfe von [ ][ ] Ihr Geburtsdatum ein
2. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Berühren von OKAY.

Datum

Stellen Sie das aktuelle Datum ein.

Einige Spiele verwenden diese Funktion, deshalb sollten Sie das korrekte Datum einstellen

Datum einstellen

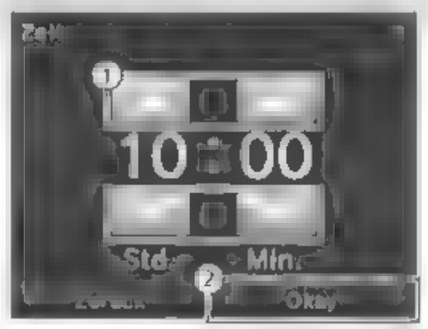
1. Stellen Sie mithilfe von [ ][ ] das aktuelle Datum (Tag, Monat, Jahr) ein.
2. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Berühren von OKAY.

Zeit

Stellen Sie die aktuelle Uhrzeit ein.

Einige Spiele verwenden diese Funktion, deshalb sollten Sie die korrekte Uhrzeit einstellen.

Zeit einstellen



1. Stellen Sie mithilfe von [ ][ ] die aktuelle Uhrzeit ein
2. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Berühren von OKAY.

Alarm

Stellen Sie eine Zeit für den Wecker ein.

Alarm einstellen

1. Stellen Sie mithilfe von [ ][ ] ① ein, wann der Alarm aktiviert werden soll und berühren Sie ALARM ②, um den Alarm einzuschalten.
2. Berühren Sie JA, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Beide Bildschirme werden automatisch auf die niedrigste Bildschirmhelligkeit eingestellt.

Um den Alarm auszuschalten oder zu deaktivieren, berühren Sie den Touchscreen oder einen beliebigen Knopf (jedoch nicht die L- oder R-Taste)

Sobald der Alarm ertönt, wird der **Schlummer-Modus** aktiviert, und der Alarm ertönt weiterhin alle fünf Minuten, bis er endgültig ausgeschaltet wird. Der **Schlummer-Modus** endet automatisch nach einer Stunde

Altersbeschränkungen

Die Altersbeschränkungen ermöglichen es Eltern und Erziehungsberechtigten, den Zugang zu bestimmten Inhalten über das Nintendo DSi XL-System einzuschränken. Es gibt nur eine Einstellung, die für das gesamte System gilt, deshalb ist es empfehlenswert, die Einstellung auf die maximale in Ihrer Familie erforderliche Beschränkung zu setzen. Usern, denen der Zugriff auf eingeschränkte Inhalte ermöglicht werden soll, können Sie dann die individuell eingestellte Geheimzahl mitteilen.

Was bewirken die Altersbeschränkungen?

- **Nintendo DSi-Software / Nintendo DSi-kompatible Software**
  - ➜ Schränkt die Verwendung der Software auf Grundlage des PEGI/USK*-Einstufungssystems ein. Diese Funktion kann nicht verwendet werden, um die Verwendung von Nintendo DS-Software oder Software, die via DS-Download-Spiel heruntergeladen wurde, einzuschränken.
- **PictoChat**
  - ➜ Schränkt die Verwendung dieser Anwendung ein.
- **DS-Download-Spiel**
  - ➜ Schränkt die Verwendung dieser Anwendung ein.
- **Nintendo DSi Browser**
  - ➜ Schränkt die Verwendung des Nintendo DSi Browsers beim Surfen im Internet ein. Der Nintendo DSi Browser ist eine Internetanwendung, die zum Betrachten von Webseiten dient. Wenn Sie den unbeschränkten Zugriff auf das Internet nicht zulassen möchten, sollten Sie die Altersbeschränkungen aktivieren oder den Internet-Filterdienst Astaro für den Nintendo DSi Browser in Anspruch nehmen. Weitere Informationen zu diesem Service finden Sie in Ihren Favoriten unter ASTARO.
- **Nintendo DSi Shop**
  - ➜ Schränkt den Einkauf von Software auf Grundlage des PEGI/USK*-Einstufungssystems ein
  - ➜ Schränkt die Verwendung von Nintendo DSi Points ein.

    Es kann nur die Verwendung, nicht aber der Kauf von Nintendo DSi Points eingeschränkt werden.
- **Fototausch**
  - ➜ Schränkt den Tausch von Fotodaten über die drahtlose Verbindung ein.
- **Diverses**
  - ➜ Schränkt den Empfang usergenerierter Inhalte ein

*In einigen Fällen können anstelle der PEGI-Bewertungen die Bewertungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) verwendet werden. Weitere Informationen zur USK erhalten Sie unter http://www.usk.de

PEGI/USK-Informationssymbole zur Bewertung von Video- und Computerspielsoftware

PEGI Alterseinstufungen

Titel für alle Altersklassen

Titel mit der Einstufung 3 sind für Benutzer ab 3 Jahren geeignet

Titel mit der Einstufung 7 sind für Benutzer ab 7 Jahren geeignet

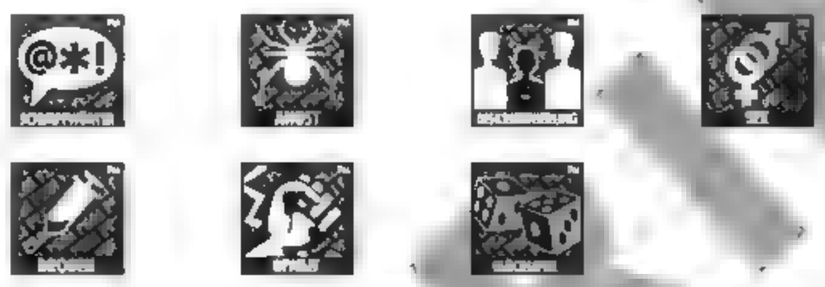
Titel mit der Einstufung 12 sind für Benutzer ab 12 Jahren geeignet

Titel mit der Einstufung 16 sind für Benutzer ab 16 Jahren geeignet

Titel mit der Einstufung 18 sind für Benutzer ab 18 Jahren geeignet

Inhaltsbeschreibung

Auf der Verpackung von Software-Titeln finden Sie, falls erforderlich, eine Beschreibung der Inhalte der Software, auf deren Basis die Alterseinstufung erfolgt ist



Durch das „Online"-Logo wird der Spieler darauf hingewiesen, dass eine Online-Funktion für das Spiel besteht, um gegen andere Spieler anzutreten.

Das PEGI-Altersempfehlungssystem wurde entwickelt und basiert auf einem bereits bestehenden europäischen System. Beim Entwurf der PEGI-Vorschriften und bei der Gestaltung der Systemform waren Konsumentenvertreter wie Endkonsumenten, Eltern und religiöse Gruppen intensiv beteiligt. Weitere Informationen zum PEGI-Altersempfehlungssystem finden Sie auf http://www.pegi.info.

HINWEIS. Diese Alterseinstufung bezieht sich nicht auf den Schwierigkeitsgrad eines Spiels

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe.

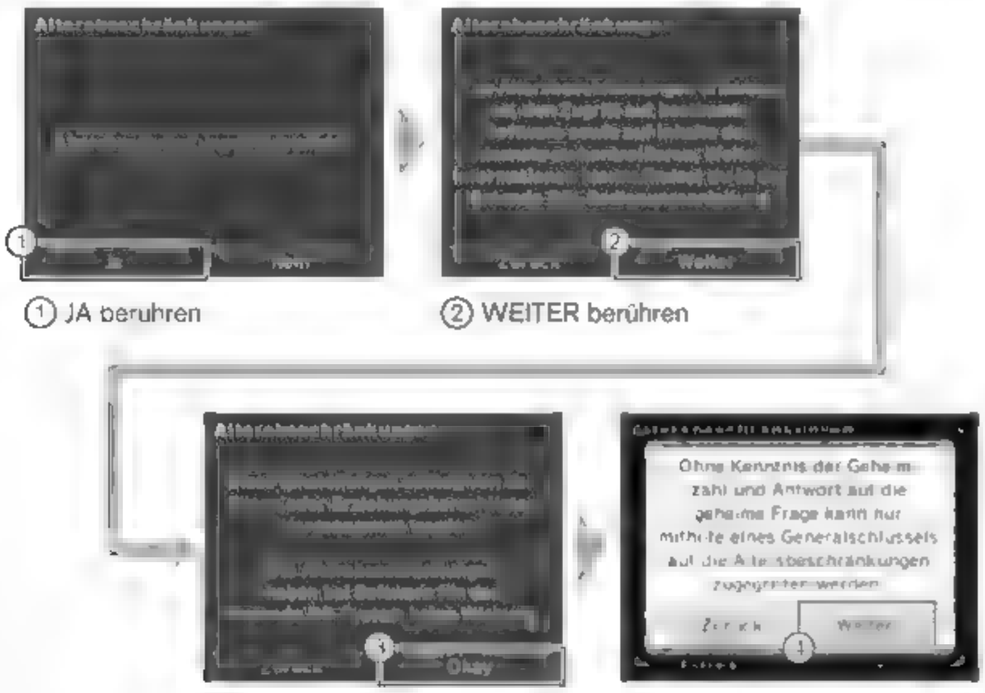
Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Die Kennzeichnung erfolgt unter Verwendung der nachstehenden USK-Kennzeichen sowohl auf der Verpackung des Produktes als auch auf dem Datenträger selbst. Bitte beachten Sie, dass die USK-Kennzeichnung auf dem Datenträger gemäß einer Ausnahmegenehmigung der Obersten Landesjugendschutzbehörden aus produktionstechnischen Gründen nur im Zweifarbendruck erfolgt. Beziehen Sie sich in diesem Fall bitte auf die Texte im Inneren des USK-Kennzeichens auf dem Datenträger.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter **http://www.usk.de** sowie **http://www.nintendo.de**

Altersbeschränkungen einstellen

1. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

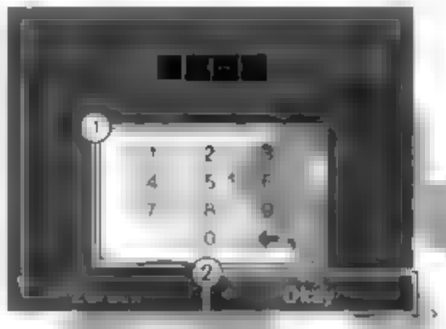


① JA berühren ② WEITER berühren

③ OKAY berühren ④ WEITER berühren

2. Geben Sie eine vierstellige Geheimzahl Ihrer Wahl ein und berühren Sie OKAY (zur Überprüfung der eingegebenen Geheimzahl muss diese zweimal eingegeben werden).

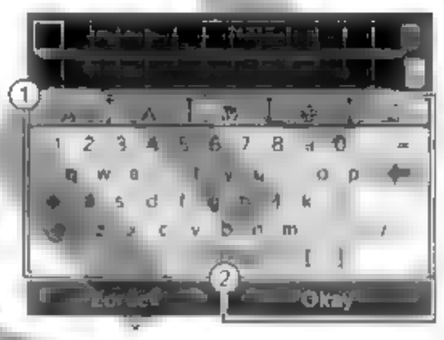
Die Geheimzahl wird benötigt, um die Altersbeschränkungen vorübergehend zu deaktivieren oder die Einstellungen zu ändern. Bitte merken Sie sich diese Zahl



3. Verwenden Sie ▲ ▼ zur Auswahl einer geheimen Frage und berühren Sie OKAY

4. Geben Sie eine Antwort auf die geheime Frage ein und berühren Sie OKAY
Die Antwort muss mindestens sechs Zeichen haben.

Die Antwort auf die geheime Frage wird benötigt, falls Sie die Geheimzahl vergessen haben deshalb sollten Sie eine Antwort wählen die Sie wahrscheinlich nicht vergessen



Informationen zur Verwendung der Tastatur finden Sie auf Seite 210

5. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Optionen zu den Altersbeschränkungen festzulegen

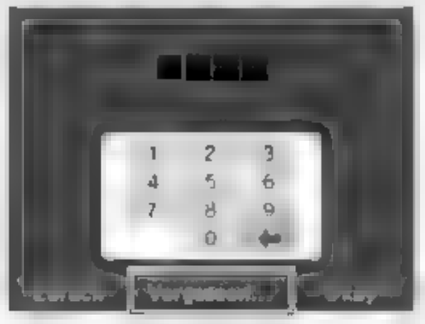
NOT FOR RELEASE

Altersbeschränkungen

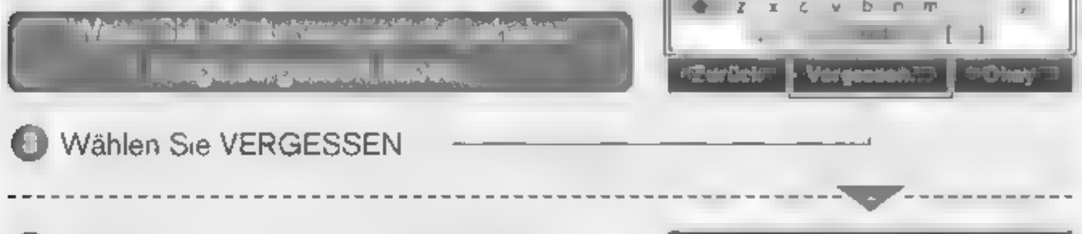
Was zu tun ist, wenn Sie sowohl Geheimzahl als auch Antwort auf die geheime Frage vergessen haben...

Sollten Sie sowohl die Geheimzahl als auch die Antwort auf Ihre geheime Frage vergessen haben, gehen Sie bitte vor wie im Folgenden beschrieben:

1. Wählen Sie VERGESSEN... auf dem **Eingabebildschirm für die Geheimzahl.**

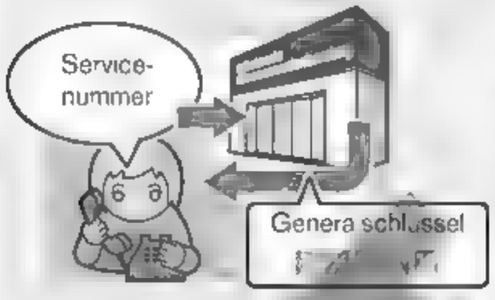


2. Geben Sie auf dem nächsten Bildschirm die Antwort auf Ihre geheime Frage ein.
   Wenn Sie hier die korrekte Antwort eingeben, fahren Sie fort mit den Einstellungen der Altersbeschränkungen.



3. Wählen Sie VERGESSEN

4. Eine Servicenummer wird angezeigt.
   ↓
   Setzen Sie sich mit der Nintendo Konsumentenberatung in Verbindung, die Telefonnummer finden Sie in Ihrer Nintendo DSi XL-Bedienungsanleitung, und nennen Sie die Servicenummer sowie das Datum, das auf Ihrem Nintendo DSi XL-System angezeigt wird. Sie erhalten dann weitere Informationen zum Erhalt eines Generalschlüssels.



5. Berühren Sie OKAY

6. Geben Sie den Generalschlüssel ein und wählen Sie OKAY.

Touchscreen

Reagiert der Touchscreen nicht einwandfrei oder haben Sie das Gefühl, der Kontaktpunkt des Touchpens ist nicht korrekt justiert, kalibrieren Sie den Touchscreen neu wie im Folgenden beschrieben.

Sollte der Touchscreen überhaupt nicht auf Eingaben reagieren, halten Sie L-Taste, R-Taste und START gedrückt und schalten Sie das System ein. Nach dem Start des Systems wird nun direkt der **Kalibrierungsbildschirm** angezeigt.

Touchscreen kalibrieren

1. Berühren Sie ⊙ in der Mitte.
   Die Kalibrierungspunkte erscheinen in der oberen linken Ecke, der unteren rechten Ecke und in der Mitte des Bildschirms. Berühren Sie jeden dieser Punkte, um die Kalibrierung abzuschließen.

2. Sobald auf dem Bildschirm KALIBRIERUNG WAR ERFOLGREICH angezeigt wird, berühren Sie zur Überprüfung der Ergebnisse jeden der vier ⊙.

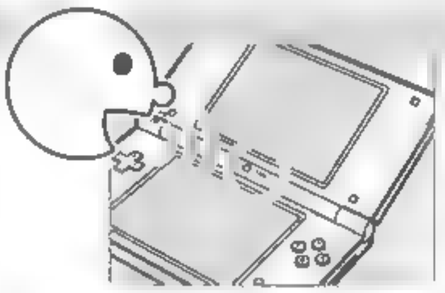
3. Berühren Sie OKAY, um den Vorgang abzuschließen, wenn die Kalibrierung erfolgreich war.
   Wenn Sie ⊙ nicht präzise berühren konnten, wählen Sie NOCH MAL, um erneut eine Kalibrierung vorzunehmen.

Mikrofontest

Überprüfen Sie die korrekte Funktion des Mikrofons.

Das Mikrofon testen

1. Sprechen Sie in das Mikrofon.



2. Überprüfen Sie, dass die farbige Anzeige auf der Lautstärkeleiste ausschlagt, während Sie sprechen.
   Schlägt die Anzeige auf der Lautstärkeleiste aus, während Sie sprechen, funktioniert das Mikrofon einwandfrei.

Die Anzeige auf der Lautstärkeleiste schlägt aus, wenn das Mikrofon Geräusche registriert.

3. Berühren Sie ENDE, wenn Sie den Mikrofontest beenden wollen.

Internet

Verbinden Sie Ihr Nintendo DSi XL-System über eine drahtlose Breitbandverbindung mit dem Internet

- Internetverbindung einrichten
- MAC-Adresse überprüfen Seite 220 →
  Auf dem Nintendo DSi XL-System gespeicherte Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration verschieben oder löschen
  Seite 216 →
- Vertrag zur Nutzung der Nintendo DSi-Internet-Services überprüfen und zustimmen

AOSS™ and AOSS™ are the trademarks of BUFFALO INC
Windows and Windows Vista are trademarks of the Microsoft group of companies.

Sie können auch Einstellungen für eine höhere Sicherheit per WPA vornehmen, Proxy-Einstellungen festlegen und Einstellungen zur Verbindung per WPS für fortgeschrittene User verwenden. Seite 214 →

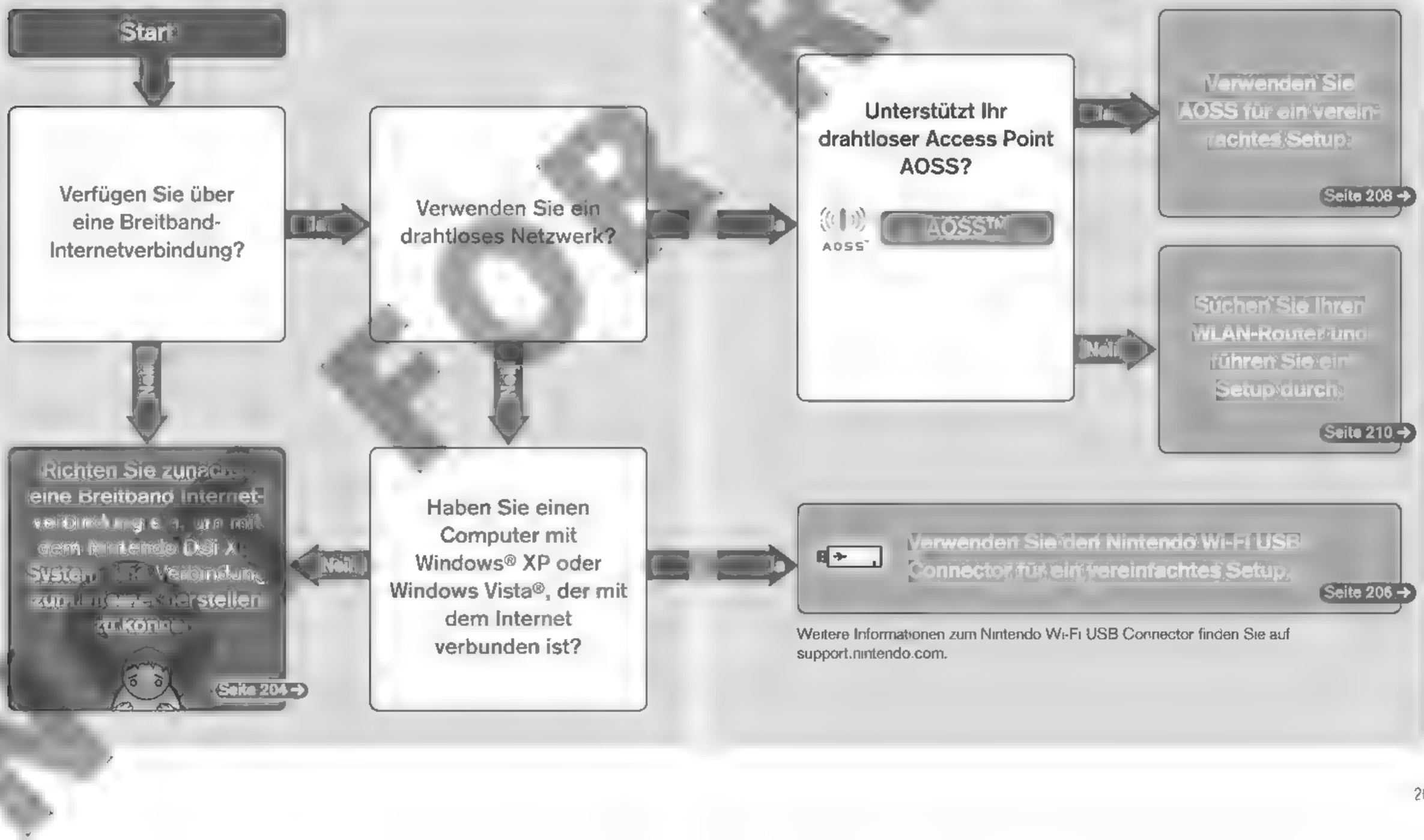
Die Verbindungseinstellungen unter der Option ERWEITERTES SETUP (VERBINDUNG 4, 5, 6) können nicht mit DS-Software verwendet werden, die die Funktionen des Nintendo DSi XL-Systems nicht unterstützt. Wenn Sie DS-Software verwenden und eine Verbindung zum Internet herstellen wollen, wählen Sie eine der normalen Interneteinstellungen (VERBINDUNG 1, 2, 3)

Benutzerdefiniertes Setup Seite 212 →

Weitere Einstellungen

Setup-Methode auswählen

Das Einrichten Ihrer Verbindung hängt von der Art der bei Ihnen vorliegenden Netzwerkumgebung ab. Beantworten Sie zunächst die folgenden Fragen und verwenden Sie dann die für Sie passende Methode.



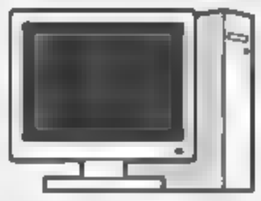
Weitere Informationen zum Nintendo Wi-Fi USB Connector finden Sie auf support.nintendo.com.

Für die Verbindung mit dem Internet benötigt

Folgendes wird für die Verbindung des Nintendo DSi XL-Systems mit dem Internet benötigt:

1. Nintendo DSi XL-System

2. PC



3. Eine Breitband-Internetverbindung über DSL, TV-Kabel o. Ä.

4. Eines der folgenden Geräte, mit denen das Nintendo DSi XL-System drahtlos verbunden werden kann:

1

Nintendo Wi-Fi USB Connector Seite 206 →

Falls Sie zu Hause nicht über eine drahtlose Verbindung verfügen, können Sie Ihr Nintendo DSi XL-System mithilfe des Nintendo Wi-Fi USB Connectors mit dem Internet verbinden, indem Sie den Nintendo Wi-Fi USB Connector (separat erhältlich) an den USB-Anschluss eines PCs unter Windows XP*/Windows Vista* anschließen und die mitgelieferte Software starten.

2

Im Handel erhältlicher Access Point (WLAN-Router etc.) Seite 208 → und Seite 210 →

HINWEIS: In dieser Bedienungsanleitung werden „WLAN-Router Access Points" einfach nur als „Access Points" bezeichnet.

Bitte verwenden Sie einen Access Point, der den Standard 802.11b oder 802.11g unterstützt. Die Verwendung eines Access Points, der ausschließlich 802.11a unterstützt, ist nicht möglich.

Eine Liste der Access Points (Router), die das Nintendo DSi XL-System erkennen kann, finden Sie auf support.nintendo.com.

NOT FOR

Eine Verbindung herstellen mithilfe des Nintendo Wi-Fi USB Connectors (separat erhältlich)

Sie können jeden PC mit einer Breitband-Internetverbindung als Access Point verwenden, indem Sie den Nintendo Wi-Fi USB Connector am USB-Anschluss dieses PCs anschließen.

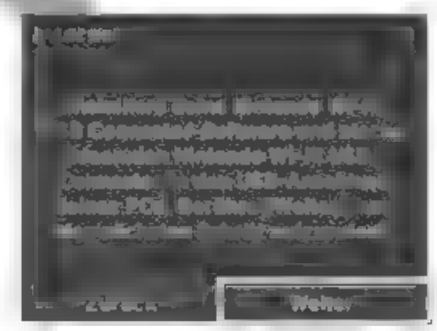
HINWEIS. Bevor Sie den unten beschriebenen Schritten folgen, müssen Sie das Registrierungsprogramm für den Nintendo Wi-Fi USB Connector auf dem Computer installieren und konfigurieren. In der Bedienungsanleitung des Nintendo Wi-Fi USB Connectors finden Sie weitere Informationen hierzu

Verbindungsaufbau

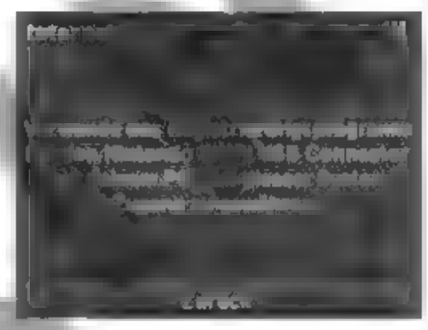
1. VERBINDUNGSEINSTELLUNGEN berühren

2. NINTENDO Wi-Fi USB CONNECTOR berühren

3. Sobald gewährleistet ist, dass der Nintendo Wi-Fi USB Connector betriebsbereit ist, WEITER berühren



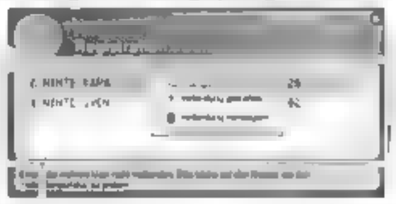
4. Führen Sie die folgenden Schritte auf dem PC durch, sobald dieser Bildschirm angezeigt wird



5. Klicken Sie auf das Symbol im Infobereich der Windows Taskleiste
↓
Das Registrierungsprogramm wird aufgerufen

6. Wählen Sie aus den User-Namen, die auf dem Nintendo DSi XL-System angezeigt werden, denjenigen aus, unter dem die Verbindung aufgebaut werden soll
↓
Wählen Sie im nun angezeigten Menü VERBINDUNG GESTATTEN aus

Bildschirm des Registrierungsprogramms



Wählen Sie einen User-Namen für die Verbindung aus.

HINWEIS: Die hier gezeigten Bildschirme wurden mithilfe von Windows® XP erstellt

7. Berühren Sie OKAY, um einen Verbindungstest durchzuführen.

Verläuft der Verbindungstest erfolgreich, haben Sie die Internetеinstellungen abgeschlossen.

HINWEIS: [illegible] Seite 233 → [illegible]

NOT FOR REPRINT

Verbindung mithilfe von AOSS

Wenn Ihr Access Point AOSS unterstützt, können Sie diese Funktion für ein einfaches Setup verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie auch im Handbuch Ihres Access Points.

HINWEIS: Die Verwendung von AOSS kann die Einstellungen Ihres Access Points verändern. [illegible] AOSS [illegible] eine Verbindung über AOSS nicht mehr funktioniert.

Verbindungsaufbau

1. VERBINDUNGSEINSTELLUNGEN berühren

2. Nicht definierte Verbindung (mit „-" gekennzeichnet) berühren

3. AOSS-Symbol berühren

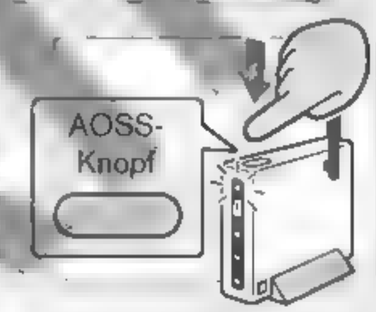
↓

Führen Sie nun die Einstellungen Ihres Access Points durch.

Über AOSS

Halten Sie den AOSS-Knopf gedrückt, bis alle entsprechenden LEDs aufleuchten.

HINWEIS. Falls die Verbindung über AOSS weiterhin fehlschlägt, warten Sie etwa fünf Minuten und wiederholen Sie dann den Vorgang.



5. OKAY berühren, um einen Verbindungstest durchzuführen

Über AOSS

Verläuft der Verbindungstest erfolgreich, haben Sie die Interneteinstellungen abgeschlossen.

Unmittelbar nach Abschluss der AOSS-Einstellungen kann der Verbindungsaufbau mithilfe von WPS fehlschlagen, da der Access Point neu gestartet werden muss. In diesem Fall warten Sie das Ende des Neustarts ab und wiederholen Sie anschließend den Verbindungstest.

NOT FOR REPRINT

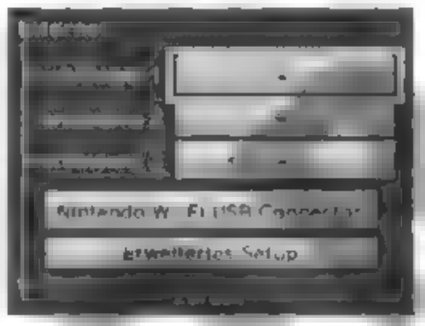
Suche nach und Verbindung mit einem Access Point

Sie können diese Methode der Suche nach und Verbindung mit einem Access Point verwenden, falls Ihr Access Point die Verbindung über AOSS nicht unterstützt.

Verbindungsaufbau

1. VERBINDUNGSEINSTELLUNGEN berühren

2. Nicht definierte Verbindung (mit „-" gekennzeichnet) berühren



3. SUCHE NACH ACCESS POINT berühren

4. Access Point berühren, um diesen auszuwählen
Wenn kein Access Point gefunden wird, versuchen Sie die Verbindungseinstellungen manuell vorzunehmen.
Seite 212 →

5. Sicherheitsschlüssel eingeben und OKAY berühren
Dieser Punkt wird nur angezeigt, wenn zuvor eine Sicherheitsstufe für eine drahtlose Verbindung festgelegt wurde

6. OKAY berühren

7. OKAY berühren, um einen Verbindungstest durchzuführen

Verläuft der Verbindungstest erfolgreich, haben Sie die Interneteinstellungen abgeschlossen.

HINWEIS: [illegible] der Liste der Fehler-Codes im Abschnitt „Support". Seite 233 →

Mit markierte Access Points erfordern die Eingabe eines Sicherheitsschlüssels, der mit dem im Access Point registrierten übereinstimmt. Seite 220 →

Kein Sicherheitsschlüssel erforderlich		Durch ein nicht unterstütztes Verschlüsselungsverfahren geschützt. Um eine Verbindung mit einem Access Point herzustellen, der mit diesem Symbol gekennzeichnet ist, nehmen Sie die Verbindungseinstellungen über die Option ERWEITERTES SETUP vor Seite 214 →
Sicherheitsschlüssel erforderlich		

ist das Signalstärken-Symbol, welches die Qualität des Signals und der Verbindung anzeigt. Es gibt vier verschiedene Stufen. Je besser der Empfang ist, desto problemloser verläuft die Datenübertragung.

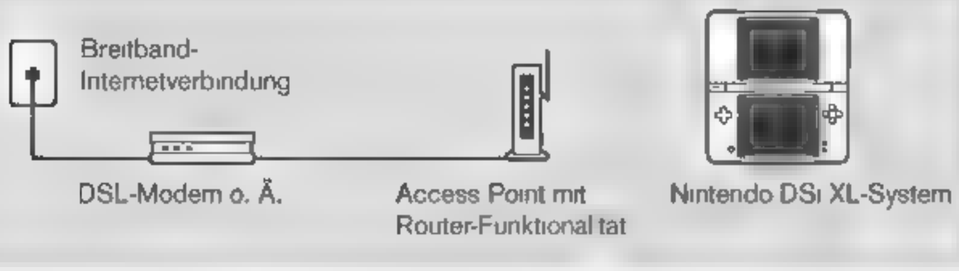
Zahl der Antennen

Signalstärke

NOT FOR REPRINT

Verbindungseinstellungen manuell vornehmen

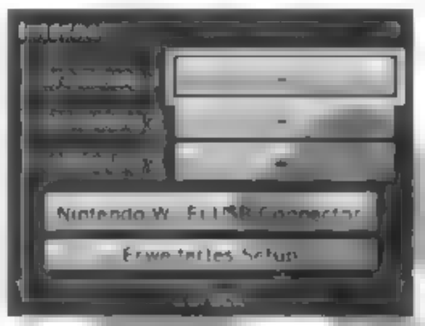
Nehmen Sie die Verbindungseinstellungen für Ihren Access Point manuell vor



Verbindungsaufbau

❶ VERBINDUNGSEINSTELLUNGEN berühren

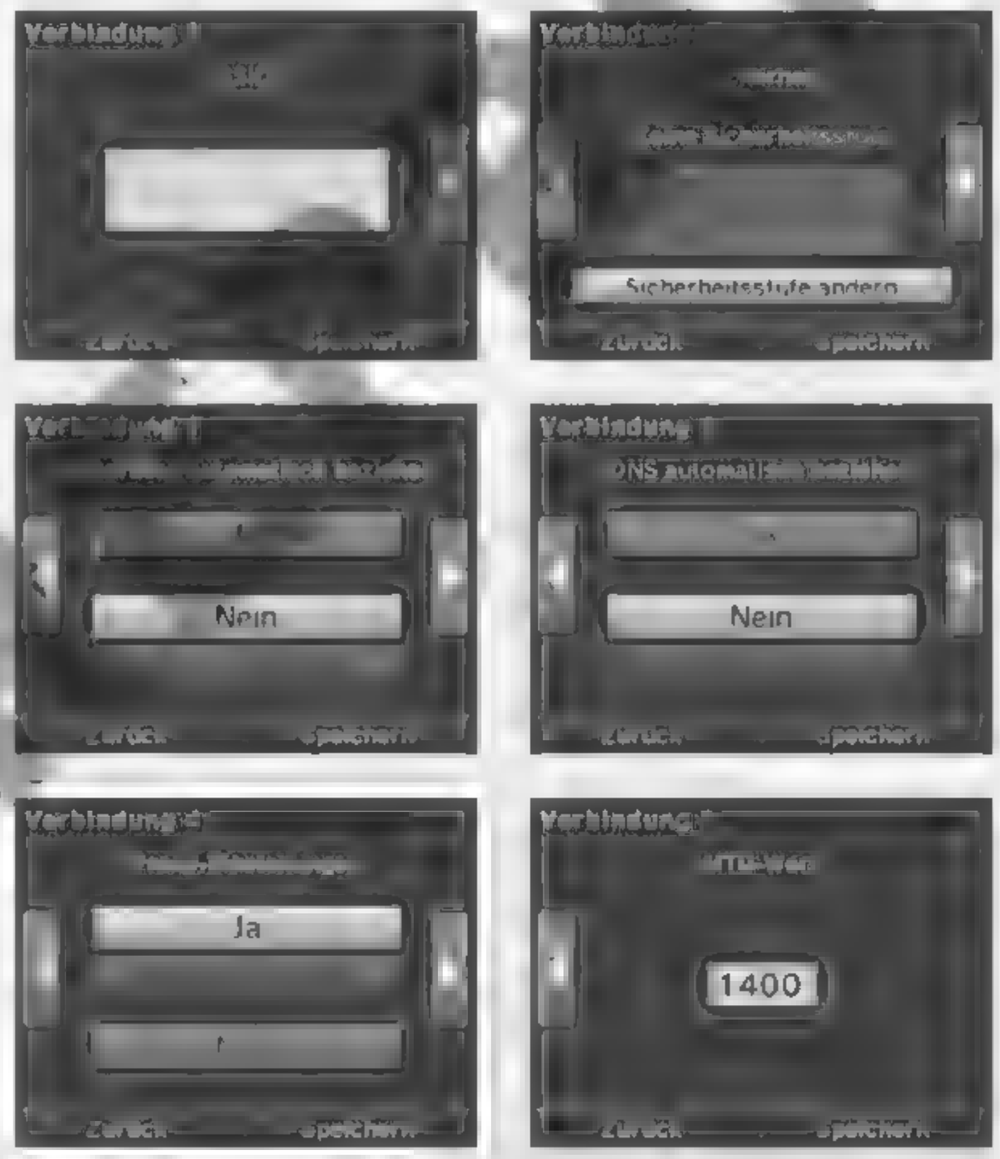
❷ Nicht definierte Verbindung (mit „-“ gekennzeichnet) berühren



❸ MANUELLES SETUP berühren

❹ Notwendige Einstellungen vornehmen und SPEICHERN berühren, sobald Sie fertig sind

Wenn Sie die IP-Adresse manuell einstellen, nehmen Sie auch die entsprechenden DNS-Einstellungen vor.



Proxy-Einstellungen können nur im Rahmen der Option ERWEITERTES SETUP durchgeführt werden.

❺ JA berühren, um einen Verbindungstest durchzuführen

Verlauf der Verbindungstest erfolgreich, haben Sie die Interneteinstellungen abgeschlossen.

HINWEIS: [illegible] der Liste der Fehler-Codes im Abschnitt „Support“ Seite 233 ➔

NOT FOR

Erweitertes Setup

Das Erweiterte Setup erlaubt höhere Sicherheitseinstellungen wie z. B. WPA für Internet-Verbindungen mit Software, die die Nintendo DSi-exklusiven Anwendungen unterstützt, Proxy-Einstellungen und Einstellungen für die Verbindung über WPS Seite 221 →

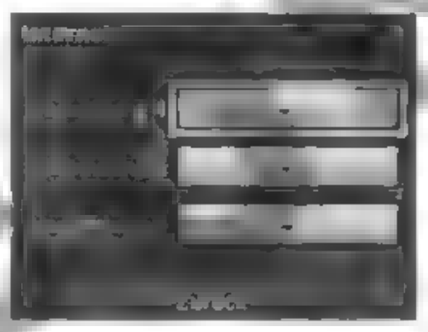
Verbindungen über das Erweiterte Setup (Verbindung 4 – 6) können nicht mit Software verwendet werden, die nur für DS geeignet ist. Wenn Sie mit DS-Software eine Verbindung zum Internet aufbauen möchten, verwenden Sie die normalen Interneteinstellungen (Verbindung 1 – 3).

Verbindungsaufbau

1. VERBINDUNGSEINSTELLUNGEN berühren

2. ERWEITERTES SETUP berühren

3. Nicht definierte Verbindung (mit „-" gekennzeichnet) berühren



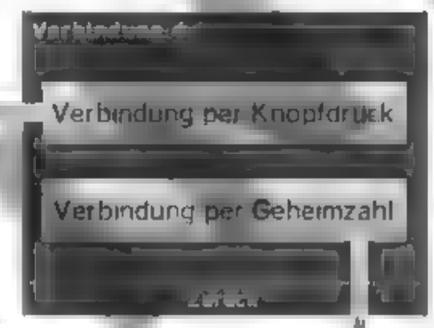
4. Verbindungsart berühren, die am besten zur Netzwerkumgebung passt

Setup mithilfe von WPS
Berühren Sie das WPS-Symbol und fahren Sie fort mit Schritt 5

- Über AOSS Seite 208 →
- Suche nach einem Access Point Seite 210 →
- Manuelles Setup Seite 212 →

HINWEIS. Verwenden Sie kein WPS, sind die folgenden Instruktionen mit den Anweisungen zum Aufbau einer normalen Verbindung identisch.

5. Verbindungsart berühren, die am besten zum Access Point passt



Verbindung per Knopfdruck
Halten Sie den WPS-Knopf gedrückt, bis die entsprechende LED blinkt

Verbindung per Geheimzahl
Stellen Sie an Ihrem Access Point die Geheimzahl ein, die auf dem Touchscreen Ihres Nintendo DSi XL-Systems angezeigt wird

Es kann bis zu zwei Minuten dauern, bis das Setup abgeschlossen ist.

7. Berühren Sie WEITER.

8. Berühren Sie OKAY, um einen Verbindungstest durchzuführen.

Verläuft der Verbindungstest erfolgreich, haben Sie die Interneteinstellungen abgeschlossen.
Unmittelbar nach Abschluss der Verbindungseinrichtung kann der Verbindungsaufbau mithilfe von WPS fehlschlagen, da der Access Point neu gestartet werden muss. In diesem Fall warten Sie das Ende des Neustarts ab und wiederholen Sie anschließend den Verbindungstest.

Optionen

Hier können Sie Informationen zu Ihrem System überprüfen und Ihre Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration löschen oder auf ein anderes Nintendo DS-System übertragen

Überprüfen der MAC-Adresse und Nintendo Wi-Fi Connection ID des Systems

Nintendo WFC-Konfiguration vom System löschen

Nintendo WFC-Konfiguration auf ein anderes System übertragen

ACHTUNG

- Bevor Sie Ihr Nintendo DSi XL-System entsorgen oder Dritten überlassen, löschen Sie Ihre Nintendo WFC-Konfiguration.
- Nehmen Sie ein anderes Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System in Gebrauch, übertragen Sie Ihre Nintendo WFC-Konfiguration auf dieses System.
- Löschen oder übertragen Sie Ihre Nintendo WFC-Konfiguration, gehen Ihre Freundesliste und die Einstellungen Ihrer Verbindung verloren.

Übertragen der Nintendo WFC-Konfiguration

Ihre Nintendo WFC-Konfiguration wird mittels der Funktion des DS-Download-Spiels übertragen.

HINWEIS: Beachten Sie, dass bei der Übertragung der Nintendo WFC-Konfiguration die Informationen auf dem Empfängersystem überschrieben werden. Bei der Übertragung von [illegible] auf ein Nintendo DS-/DS Lite-System werden die Interneteinstellungen des Erweiterungsspiels nicht übertragen

Benötigtes Zubehör

- Übertragungsquelle (Ausgangssystem)
- Empfängersystem (Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System oder Nintendo DS-/DS Lite-System)

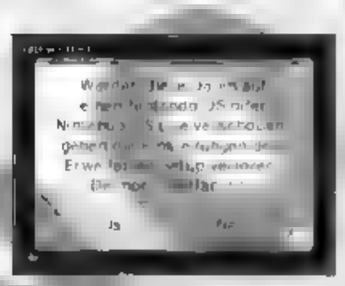
Datenübertragung

[illegible]

NINTENDO WFC-KONFIGURATION VERSCHIEBEN berühren

↓

Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen



1 [illegible] berühren

2 [illegible] berühren

3 Weiter berühren

[illegible]

DS-DOWNLOAD-SPIEL berühren

↓

Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen

[illegible] berühren

Ja berühren

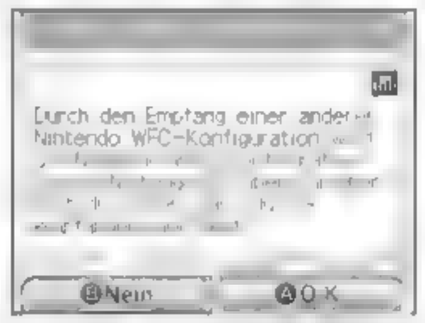
[illegible]

User-Namen des Empfängersystems überprüfen Ist dieser korrekt, JA berühren

[illegible]

O.K. berühren, wenn Sie den Warnhinweis gelesen haben und fortfahren möchten

HINWEIS: Berühren Sie NEIN, wird der Vorgang der Datenübertragung abgebrochen.



[illegible]

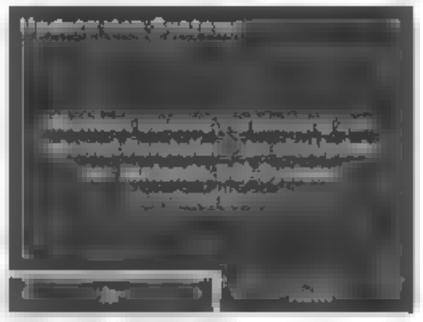
Sobald die Übertragung abgeschlossen ist, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Bestätigen Sie diese

Update des Systems

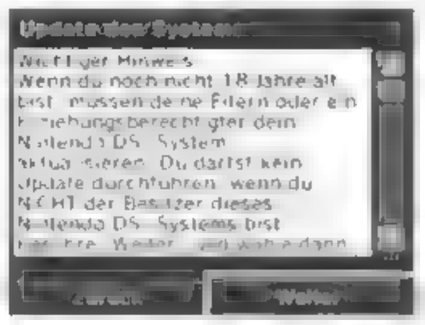
In Zukunft können Updates oder zusätzliche Inhalte für das **Nintendo DSi-Menü** oder die Software zur Verfügung gestellt werden. Da Updates nur zur Verfügung stehen, wenn eine Verbindung zum Internet hergestellt wurde, sollten Sie die Verbindungseinstellungen rechtzeitig durchführen. Seite 202

Durchführung des Updates

1. Berühren Sie JA.



2. Lesen Sie den Text auf dem Bildschirm aufmerksam durch und berühren Sie dann WEITER.

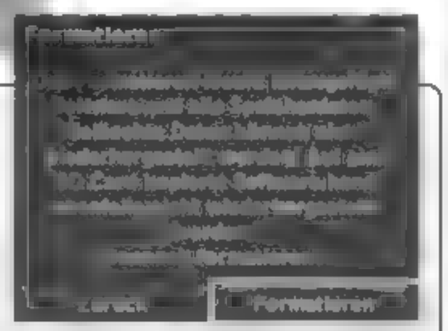


3. Wenn Sie dem unter 2 gelesenen Inhalt zustimmen, wählen Sie ICH AKZEPTIERE und berühren Sie OKAY.

Systemspeicher formatieren

Wählen Sie diese Option, um sämtliche Speicherdaten zu löschen und das System in den Zustand bei Auslieferung zurück zu versetzen.

1. Wählen Sie FORMATIEREN.



Welche Daten werden gelöscht?

- Software, die via Nintendo DSi Shop erworben wurde
- Software, die via Nintendo DSi-Software hinzugefügt wurde

  HINWEIS. Via Nintendo DSi Shop erworbene Software kann kostenfrei erneut heruntergeladen werden. Sollte die Software im Nintendo DSi Shop nicht mehr zur Verfügung stehen, kann sie nicht erneut heruntergeladen werden.
- Im Systemspeicher gespeicherte Daten
- Änderungen an den Systemeinstellungen

HINWEIS: Daten, die durch Formatieren des Systems gelöscht wurden, können nicht wiederhergestellt werden.

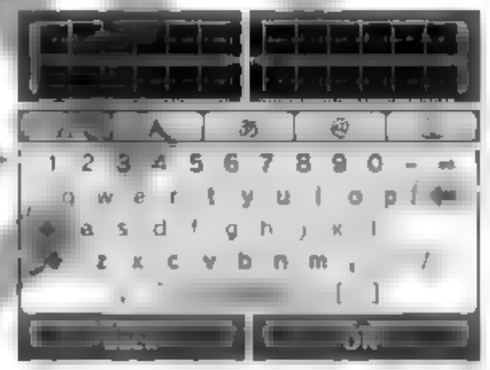
Verwendung der Tastatur

Tastaturen werden auf dem Touchscreen angezeigt, wenn die Eingabe von Buchstaben oder Zahlen erforderlich ist. Das Nintendo DSi XL-System verfügt über zwei Tastatur-Typen, eine alphanumerische Tastatur und ein Ziffernfeld.

Alphanumerische Tastatur

Zeichenauswahl

- A Alphanumerisch
- Ä Sonderzeichen
- あ Japanische Hiragana / Katakana
- @ Symbole
- Bilder



Feststelltaste. Nur Großbuchstaben

Hochstelltaste. Wechselt zwischen Groß- und Kleinschreibung

Nachdem Sie ein Zeichen eingegeben haben, wird die Tastatur wieder auf Kleinschreibung umgestellt

Rücksetztaste. Zeichen links vom Cursor löschen

Leerzeichen einfügen

Ziffernfeld

Leerzeichen eingeben

Zuletzt eingegebenes Zeichen löschen

Fachbegriffe

Begriff	Definition
SSID	Der Name, der einem Access Point zugeordnet ist. Wird auch ESS-ID oder Netzwerkname genannt
Schlüssel	Der Schlüssel ist ein numerischer Wert, der die Kommunikation zwischen dem Nintendo DSi XL-System und dem Access Point verschlüsselt. Access Point und Nintendo DSi XL-System müssen denselben Wert verwenden. Man nennt den Schlüssel auch Encryption Key oder Netzwerkkennwort.
IP-Adresse	Mit dieser Zahlenfolge werden die Quelle und der Zielort der Datenübertragungen im Netzwerk spezifiziert.
Subnetz-Maske	Dieser numerische Wert weist auf den Teil der IP-Adresse hin, der es ermöglicht, das Netzwerk, zu dem die IP-Adresse gehört, zu identifizieren.
Gateway	Der Ausgang/Eingang eines Netzwerkes. Seine IP-Adresse wird in den Einstellungen der Verbindung festgelegt.
Primärer DNS-Server / Sekundärer DNS-Server	Der Server, der die Namen der Computer im Netzwerk den vorhandenen IP-Adressen zuordnet. Die IP-Adresse dieses Servers wird in den Einstellungen der Verbindung festgelegt
DHCP-Server	Dieser Server spezifiziert die IP-Adressen und andere Informationen, die für die Kommunikation im Netzwerk benötigt werden.
MAC-Adresse	Jedem Gerät im Netzwerk wird eine individuelle Nummer zugeordnet. Auch Ihr Nintendo DSi XL-System besitzt eine solche MAC Adresse
NAT	Eine Funktion, mit der Netzwerkgeräte, zum Beispiel Router, die Einstellungen einer IP-Adresse anpassen, sodass ein Nintendo DSi XL-System in einem lokalen Netzwerk auf das Internet zugreifen kann. Abhängig von der verwendeten Netzwerkumgebung können Verbindungsfehler auftreten, wenn Sie versuchen, mithilfe der NAT-Funktion auf das Internet zuzugreifen.
MTU	Die Höchstmenge an Daten, die in einer einzelnen Übertragung über ein Netzwerk gesendet werden können.
WEP	Eine Methode zur Verschlüsselung von Daten, die zwischen dem Nintendo DSi XL-System und dem Access Point ausgetauscht werden.
WPA-PSK(TKIP) WPA2-PSK(TKIP)	Eine Methode zur Verschlüsselung von Daten, die zwischen dem Nintendo DSi XL-System und dem Access Point ausgetauscht werden. Diese Verschlüsselungsmethode ist sicherer als die Verschlüsselung unter Verwendung des WEP-Protokolls
WPA-PSK(AES) WPA2-PSK(AES)	Eine Methode zur Verschlüsselung von Daten, die zwischen dem Nintendo DSi XL-System und dem Access Point ausgetauscht werden. Diese Verschlüsselungsmethode ist sicherer als die Verschlüsselung unter Verwendung der Protokolle WEP und TKIP

Begriff	Definition
WPS	Die Abkürzung für „Wi-Fi Protected Setup". WPS ist ein Standard zur einfachen Durchführung der Verbindungs- und Sicherheitseinstellungen in drahtlosen Netzwerken.
Proxy-Server	Ein Server, über den Ihr Nintendo DSi XL-System mit Informationen versorgt wird, so dass diese nicht direkt aus dem Internet bezogen werden müssen
Nintendo Wi-Fi Connection ID	Die endgültige Nummer, die jedem User zugewiesen wird, der auf die Nintendo Wi-Fi Connection zugreift und über die Nintendo Wi-Fi Connection spielt. Sie wird automatisch eingestellt, sobald ein User zum ersten Mal eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection aufbaut
Nintendo WFC-Konfiguration	Information über den Inhalt der Verbindungseinstellungen und die Wi-Fi Connection ID eines Users.

Begriff	Definition
Schlüssel für sichere drahtlose Datenübertragung eingeben	• Bei der Anzeige der Details zur Verbindungseinstellung wird der Schlüssel als eine Reihe von Asterisken (*) dargestellt • Der Schlüssel kann entweder in ASCII-Zeichen oder Hexadezimalzahlen (Die Ziffern 0 – 9 sowie die Buchstaben a – f) eingegeben werden • Das Nintendo DSi XL-System unterstützt ausschließlich Verschlüsselungssysteme, die einen Schlüssel verwenden. Verwendet der Access Point ein anderes Verschlüsselungssystem, muss dieses gegen ein kompatibles System ausgetauscht werden. • Weitere Informationen zur Konfiguration der Access Point-Einstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung, die Sie zusammen mit Ihrem Access Point erhalten haben

Begriff	Definition
WEP-Schlüssel eingeben	• Normalerweise können für einen Access Point bis zu vier WEP-Schlüssel registriert werden. In den Verbindungseinstellungen Ihres Nintendo DSi XL-Systems sollte der WEP-Schlüssel im ersten der vier Felder eingetragen werden, und in den Einstellungen am Router sollte derselbe WEP-Schlüssel eingetragen sein. • Anzahl der Zeichen für einen WEP-Schlüssel: ASCII: 5, 13 oder 16 Zeichen Hexadezimal: 10, 26 oder 32 Zeichen

Begriff	Definition
WPA-Schlüssel eingeben	• Anzahl der Zeichen für einen WPA-Schlüssel ASCII: 8 – 63 Zeichen Hexadezimal: 64 Zeichen

Liste der Fehlermeldungen / Liste der Fehler-Codes

Informationen zu Fehlermeldungen und Fehler-Codes, die möglicherweise angezeigt werden, finden Sie im Abschnitt „Support" dieser Bedienungsanleitung. Seite 232 ➔

NOT FOR

NINTENDO DS. XL

Support

Falls Sie Probleme mit Ihrem Nintendo DSiXL-System haben oder eine Fehlermeldung oder ein Fehler-Code angezeigt wird, lesen Sie diesen Teil der Anleitung, um den Grund des Problems zu finden.

Inhalt

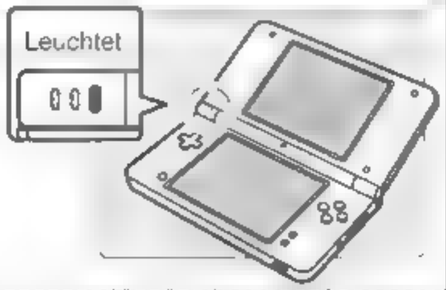
- Problemlösungen 224
  - Kein Video-/Audiosignal 224
  - Nintendo DSi-Menü
Das Mikrofon funktioniert nicht 225
  - Aufladen des Batteriepacks 226
  - Der Touchscreen reagiert nicht
SD Cards 227
  - Nintendo DSi-Kamera
  - Nintendo DSi Sound 228
  - Nintendo DSi Shop
Das DS-Download-Spiel funktioniert nicht 229
  - PictoChat funktioniert nicht
  - Probleme mit der drahtlosen Verbindung
Das System aktiviert den Standby-Modus 230
  - Altersbeschränkungen 231
- Liste der Fehlermeldungen 232
- Liste der Fehler-Codes 233
- Entsorgen dieses Produkts . . . 236
- Technische Daten 237

Im Falle eines Problems überprüfen Sie bitte zunächst die unten beschriebenen Situationen und die dazugehörenden Lösungen.

HINWEIS: Lesen Sie bitte zusätzlich zu diesem Abschnitt der Nintendo DSi XL-Bedienungsanleitung die Anleitung der jeweils verwendeten Software bzw. des verwendeten Peripheriegeräts.

Kein Video-/Audiosignal

- **Leuchtet die Betriebsanzeige?**
  Drücken Sie den POWER-Schalter, um das System einzuschalten.



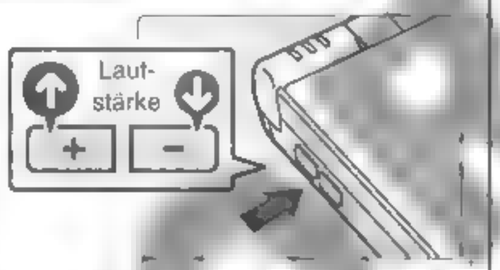
- **Ist das Batteriepack aufgeladen?**
  Laden Sie das Batteriepack auf.

- **Ist die Karte für Nintendo DS-Systeme korrekt eingesteckt?**
  Stecken Sie die Karte für Nintendo DS-Systeme vorsichtig so weit in den DS-Kartenschlitz ein, bis ein Klicken zu hören ist.

- **Befindet sich das System im Standby-Modus?**
  Die Betriebsanzeige blinkt langsam, wenn sich das System im **Standby-Modus** befindet. Beachten Sie die Betriebsanzeige. Deaktivieren Sie den **Standby-Modus** durch Aufklappen des Systems.

Kein Ton aus den Lautsprechern des Systems zu hören

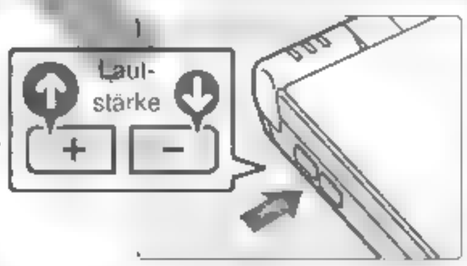
- **Ist die Lautstärke auf der niedrigsten Stufe eingestellt?**
  Versuchen Sie als Erstes die Lautstärke zu regulieren, indem Sie den Lautstärke-/Helligkeitsregler seitlich am System bedienen.



- **Sind Kopfhörer, ein externes Mikrofon oder ist ein Headset angeschlossen?**
  Wenn Kopfhörer, ein externes Mikrofon oder ein Headset mit dem Nintendo DSi XL verbunden sind, kommt der Sound nicht durch die Lautsprecher des Systems

Kein Ton aus Kopfhörer oder Headset zu hören

- **Ist die Lautstärke auf der niedrigsten Stufe eingestellt?**
  Versuchen Sie als Erstes die Lautstärke zu regulieren, indem Sie den Lautstärke-/Helligkeitsregler seitlich am System bedienen.



- **Sind Kopfhörer oder Headset korrekt eingesteckt?**
  Vergewissern Sie sich, dass der Kopfhörer oder das Headset richtig mit der Audiobuchse des Systems verbunden ist

Das Nintendo DSi-Menü wird mit Verzögerung angezeigt

- **Wurde eine High Capacity SD Card (SDHC Card) in das System eingesteckt?**
  Bei eingesteckter High Capacity SD Card kann es passieren, dass das **Nintendo DSi-Menü** mit einer kleinen Verzögerung eingeblendet wird

Im Nintendo DSi-Menü die Meldung „ES IST KEINE KARTE IM DS-KARTENSCHLITZ EINGESTECKT.

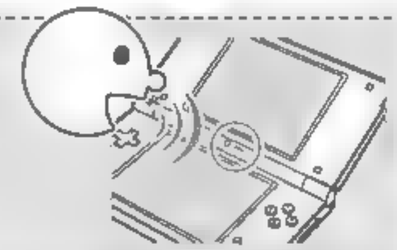
- **Wurde die Karte für Nintendo DS-Systeme korrekt eingesteckt?**
  Entfernen Sie die Karte für Nintendo DS-Systeme und stecken Sie sie zurück in den Kartenschlitz, bis sie hörbar einrastet. Falls das nicht auf Anhieb funktioniert, wiederholen Sie diesen Vorgang, bis die Karte korrekt eingesteckt ist

- **Wurden die Altersbeschränkungen aktiviert, sodass der Zugriff auf bestimmte Software unter Angabe von Alterseinstufungen eingeschränkt ist?**
  Geben Sie die Geheimzahl ein und heben Sie die Altersbeschränkungen entweder vorübergehend auf oder deaktivieren Sie sie Seite 231→

Mikrofon funktioniert nicht / Spracheingabe wird nicht erkannt

- **Unterstützt die Software die Verwendung des Mikrofons? Wird in dem aktuellen Software-Segment das Mikrofon benötigt?**
  Das Mikrofon kommt meist nur in bestimmten Software-Segmenten zum Einsatz und steht nicht immer zur Verfügung

- **Funktioniert das Mikrofon einwandfrei?**
  Führen Sie in den **Systemeinstellungen** den MIKROFONTEST durch, um sicherzustellen, dass das Mikrofon fehlerfrei arbeitet.
  Seite 201→



- **Werden die Stimmen von anderen Personen, wie Familienangehörigen oder Freunden, einwandfrei erkannt?**
  Bei der Spracherkennung bestehen individuelle Unterschiede. Manche Stimmen sind schwerer zu erkennen als andere.

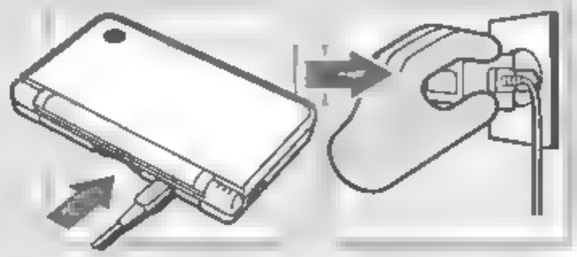
Das Mikrofon funktioniert nicht einwandfrei

Das Mikrofon reagiert möglicherweise auf Geräusche der Umgebung oder aus dem Audioausgang des Lautsprechers. Versuchen Sie sich von der Geräuschquelle zu entfernen, reduzieren Sie die Lautstärke, verwenden Sie Kopfhörer und/oder vermeiden Sie sonstige Geräusche. Führen Sie bitte in den **Systemeinstellungen** den MIKROFONTEST durch, um festzustellen, ob das Mikrofon einwandfrei funktioniert

Das wiederaufladbare Nintendo DSi XL-Batteriepack nicht aufladen / Die Ladeanzeige leuchtet nicht

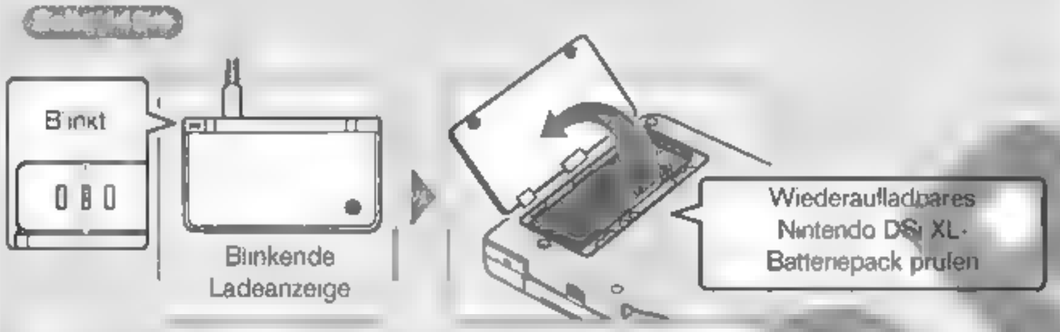
- **Verwenden Sie das Nintendo DSi-Netzteil?**
  Verwenden Sie bitte ausschließlich das Nintendo DSi-Netzteil (WAP-002(EUR)) mit dem Nintendo DSi XL-System.

- **Ist das Nintendo DSi-Netzteil korrekt im System und in der Steckdose eingesteckt?**
  Vergewissern Sie sich, dass das Nintendo DSi-Netzteil korrekt am Nintendo DSi XL-System und an der Wandsteckdose angeschlossen ist.



- **Wird das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5°C und 35°C aufgeladen?**
  Laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5°C und 35°C. Bei höheren oder niedrigeren Temperaturen lässt sich das Batteriepack möglicherweise nicht aufladen.

- **Leuchtet die Ladeanzeige?**
  Wenn die Ladeanzeige blinkt, ist das Batteriepack möglicherweise nicht korrekt eingesetzt. Vergewissern Sie sich, dass das Batteriepack korrekt eingesetzt ist



Das Nintendo DSi XL-Batteriepack muss häufiger als sonst

- **Verwenden Sie das System oder laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur von unter 5°C auf?**
  Bei einer Umgebungstemperatur von unter 5°C verkürzt sich die Nutzungsdauer der Batterie und der Ladevorgang dauert länger als üblich.

Der Touchscreen lässt sich nicht verwenden / Der Touchscreen reagiert nicht einwandfrei

- **Benötigt der Touchscreen eine Neukalibrierung?**
  Wenn der Touchscreen nicht mehr korrekt ausgerichtet ist, verwenden Sie die Option TOUCHSCREEN in den **Systemeinstellungen**, um ihn neu zu kalibrieren. Seite 201 →
  HINWEIS. Wenn Sie die L-Taste, R-Taste und START gedrückt halten, während Sie den POWER-Schalter betätigen, gelangen Sie beim Systemstart automatisch zum **Touchscreen-Kalibrierungsbildschirm**.

- **Haben Sie eine im Handel erhältliche Schutzfolie auf dem Touchscreen angebracht?**
  Wenn Sie eine im Handel erhältliche Schutzfolie auf dem Touchscreen angebracht haben, überprüfen Sie vor dem Kalibrieren des Touchscreens, ob diese korrekt angebracht wurde. Informationen zur korrekten Anbringung der Schutzfolie finden Sie in der mit der Folie gelieferten Anleitung.

[illegible]

- **Wurde die SD Card korrekt eingeschoben?**
  Schieben Sie die SD Card vorsichtig in den SD Card-Steckplatz seitlich am System, bis sie hörbar einrastet.

- **Ist die SD Card beschädigt?**
  Überprüfen Sie mithilfe eines Computers oder einer Digitalkamera, ob Dateien auf der SD Card korrekt angezeigt werden.

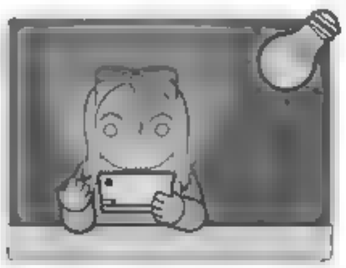
- **Befinden sich auf der SD Card Fotos, die mithilfe der Nintendo DSi-Kamera angezeigt werden können?**
  Die Nintendo DSi-Kamera kann nur Fotos anzeigen, die mit dem Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System aufgenommen wurden. Fotos, die Sie mit einer Digitalkamera oder einem Mobiltelefon aufgenommen haben, werden nicht angezeigt.

- **Befinden sich auf der SD Card Dateien, die mithilfe von Nintendo DSi Sound abgespielt werden können?**
  Nintendo DSi Sound kann AAC-Dateien mit den Dateierweiterungen .m4a, .mp4 und .3gp wiedergeben. Andere Audiodateien (z. B. MP3-Dateien) können nicht wiedergegeben werden.

[illegible]

Ihr Gesicht wird möglicherweise nicht einwandfrei erkannt. Achten Sie beim Fotografieren auf eine ausreichende Beleuchtung und richten Sie Ihr Gesicht so aus, dass es auf dem LC-Bildschirm deutlich und klar erkennbar ist. Faktoren, die die Gesichtserkennung beeinflussen können, sind zum Beispiel:

- Beleuchtung und Helligkeit der Umgebung
- Frisur (z. B. wenn Haare das Gesicht verdecken)
- Haarfarbe, Farbe der Augenbrauen
- Lichtreflexe auf Gesicht und Kopf
- Form, Farbe und Dichtheit der Gesichtsbehaarung
- Brillen und Schmuck (z. B. Piercings) im und am Gesicht



NOT FOR RESALE

Augen und Mund werden von der Nintendo DSi-Kamera nicht korrekt erkannt

Individuelle Unterschiede und verschiedene Faktoren in der Umgebung können verhindern, dass die Gesichtserkennung korrekt funktioniert. Wird die Position der Augen und des Mundes nicht einwandfrei erkannt, sorgen Sie für ausreichende Beleuchtung und richten Sie Ihr Gesicht so aus, dass es auf dem LC-Bildschirm deutlich und klar erkennbar ist. Beachten Sie bitte auch die oben genannten Faktoren.

Mit der Kamera aufgenommene Fotos sind verfärbt

Vergewissern Sie sich, dass Sie die normale Linse verwenden (bei Verwendung anderer Linsen können Verfarbungen der Fotos auftreten) und wählen Sie ein anderes Motiv. Sollten die Fotos immer noch verfarbt sein, kontaktieren Sie die Nintendo Konsumentenberatung. Seite 239→

[illegible] getauscht werden

- **Wird die drahtlose Übertragung von Fotodaten durch Altersbeschränkungen verhindert?**
  Geben Sie Ihre Geheimzahl ein und deaktivieren Sie entweder vorübergehend die Altersbeschränkungen oder deaktivieren Sie die Einschränkung der Übertragung von Fotodaten in den Altersbeschränkungen. Seite 231→

[illegible] Nintendo DSi Sound zeigt weder Audiodateien noch Ordner an

- **Wurde die SD Card korrekt eingeschoben?**
  Schieben Sie die SD Card vorsichtig in den SD Card-Steckplatz seitlich am System, bis sie hörbar einrastet.

- **Befinden sich auf der SD Card Dateien, die mithilfe von Nintendo DSi Sound abgespielt werden können?**
  Nintendo DSi Sound kann AAC-Dateien mit den Dateierweiterungen .m4a, .mp4 und .3gp wiedergeben. Andere Audiodateien (z. B. MP3-Dateien) können nicht wiedergegeben werden.

- **Befinden sich auf der SD Card mehr als 3 000 Audiodateien?**
  Es können maximal 3 000 Audiodateien angezeigt werden.

- **Befinden sich auf der SD Card mehr als 1 000 Ordner mit Audiodateien?**
  Es können maximal 1 000 Ordner angezeigt werden.

- **Befinden sich mehr als 100 Audiodateien in einem einzelnen Ordner?**
  Es können maximal 100 Dateien in einem einzelnen Ordner angezeigt werden. Befinden sich auf der SD Card mehrere Ordner mit demselben Namen, wird der Inhalt dieser Ordner in einem einzelnen Ordner angezeigt. Die maximale Anzahl der Dateien, die in einem solchen Ordner angezeigt werden kann, liegt bei 100 Dateien.

- **Befinden sich Audiodateien in einem Ordner jenseits der achten Ebene?**
  Nintendo DSi Sound sucht Dateien nur in Ordnern der ersten bis achten Ebene.

Es lassen sich keine Audiodateien mit Nintendo DSi Sound abspielen

- **Sind die Audiodateien in einem Format gespeichert, das Nintendo DSi Sound verarbeiten kann?**
  Nintendo DSi Sound spielt Audiodateien im folgenden Format ab.
  - Dateiformat: AAC (.m4a, .mp4 oder .3gp)
  - Datenrate (Bitrate): 16 – 320 kbps
  - Abtastrate (Sampling-Frequenz): 32 – 48 kHz

Es lassen sich keine neuen Spiele aus dem Nintendo DSi Shop herunterladen

- **Verfügen Sie über eine ausreichende Anzahl an Nintendo DSi Points?**
  Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um Nintendo DSi Points auf Ihrem Nintendo DSi XL-System zu registrieren:
  - Kreditkarte (VISA oder MasterCard)
  - Nintendo Points Card (erhältlich in jedem Geschäft, das Nintendo-Produkte führt)

  HINWEIS: [illegible] DSi Points [illegible] Points Cards [illegible]
  Details zur Registrierung: [illegible]

- **Wird die Verwendung von Nintendo DSi Points und dem Nintendo DSi Shop durch Altersbeschränkungen verhindert?**
  Geben Sie Ihre Geheimzahl ein und deaktivieren Sie entweder vorübergehend die Altersbeschränkungen oder deaktivieren Sie die Einschränkung der Verwendung von Nintendo DSi Points in den Altersbeschränkungen. Seite 231→

[illegible] DS-Download

- **Wird die Verwendung des DS-Download-Spiels durch Altersbeschränkungen verhindert?**
  Geben Sie Ihre Geheimzahl ein und deaktivieren Sie entweder vorübergehend die Altersbeschränkungen oder deaktivieren Sie die Einschränkung des DS-Download-Spiels in den Altersbeschränkungen. Seite 231→

PictoChat funktioniert nicht

- **Befinden sich bereits 16 Personen im ausgewählten Chat-Raum?**
  Ein einzelner Chat-Raum kann von maximal 16 Personen gleichzeitig verwendet werden.

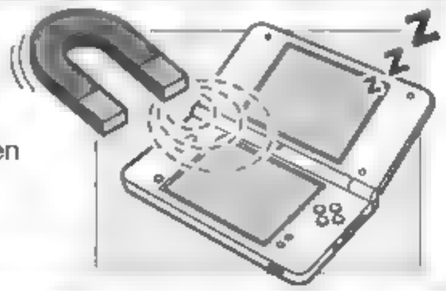
- **Wird die Verwendung des PictoChats durch Altersbeschränkungen verhindert?**
  Geben Sie Ihre Geheimzahl ein und deaktivieren Sie entweder vorübergehend die Altersbeschränkungen oder deaktivieren Sie die Einschränkung des PictoChats in den Altersbeschränkungen. Seite 231→

Probleme bei der drahtlosen Verbindung (Die Verbindung wird

- **Erscheint eines der hier abgebildeten Signalstärken-Symbole auf dem Bildschirm?**
  Das Signal, das Ihr Nintendo DSi XL-System empfängt, scheint zu schwach zu sein. Verringern Sie den Abstand zu Ihrem Mitspieler und entfernen Sie Hindernisse zwischen sich selbst und dem anderen User.

Das System schaltet plötzlich in den Standby-Modus

Ein externes Magnetfeld könnte den **Standby-Modus** aktiviert haben.
Sorgen Sie für einen ausreichenden Abstand zwischen dem System und magnetischen Objekten sowie anderen Nintendo DS-Systemen.



Die Altersbeschränkungen lassen sich nicht deaktivieren

- **Haben Sie die korrekte Geheimzahl eingegeben?**
  Geben Sie die korrekte Geheimzahl ein
  Wenn Sie Ihre Geheimzahl vergessen haben. Seite 200➔

- **Haben Sie die korrekte Antwort auf die geheime Frage eingegeben?**
  Geben Sie die korrekte Antwort auf die geheime Frage ein.
  Wenn Sie auch die korrekte Antwort auf die geheime Frage vergessen haben. Seite 200➔

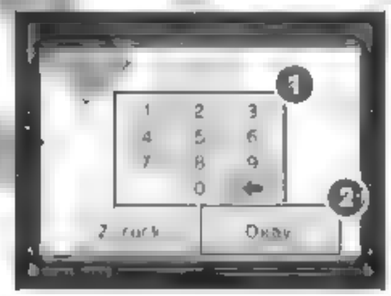
Sollte Ihr Nintendo DSi XL-System trotz der aufgeführten Problemlösungen nicht einwandfrei funktionieren, bringen Sie das System NICHT zum Händler zurück. Andernfalls gehen gespeicherte Spieldaten und sämtliche Downloads aus dem Nintendo DSi Shop sowie übrige Nintendo DSi Points verloren. Wenden Sie sich stattdessen telefonisch an die Nintendo Konsumentenberatung der Nintendo of Europe GmbH. Seite 238➔

So deaktivieren Sie Altersbeschränkungen

Altersbeschränkungen können auf zwei Arten deaktiviert werden. Sie können die Altersbeschränkungen entweder vorübergehend deaktivieren oder die Einstellungen der Altersbeschränkungen ändern.

Altersbeschränkungen vorübergehend aufheben

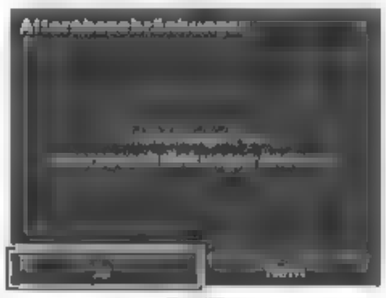
1. Geben Sie Ihre Geheimzahl auf dem Bildschirm ein, der erscheint, nachdem Sie die entsprechende Einschränkung ausgewählt haben.
2. Berühren Sie OKAY.



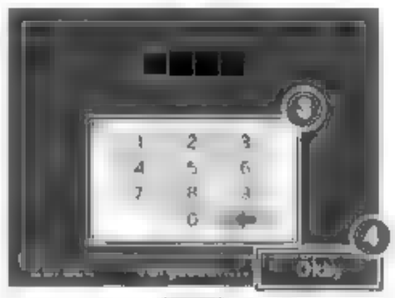
Altersbeschränkungen ändern

1. Starten Sie die **Systemeinstellungen** und wählen Sie [Altersbeschränkungen].

2. Berühren Sie [ ].



3. Geben Sie Ihre Geheimzahl ein.
4. Berühren Sie [OKAY].



5. Berühren Sie [Einstellungen ändern].

Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Einstellungen der Altersbeschränkungen zu ändern.

HINWEIS. Haben Sie Ihre Geheimzahl vergessen, finden Sie im Abschnitt „Alterbeschrankungen" dieser Bedienungsanleitung Hilfe. Seite 200➔

NOT FOR

Wenn ein Fehler auftritt, erscheint eventuell eine der folgenden Fehlermeldungen auf dem Bildschirm. Befolgen Sie die in der nachfolgenden Tabelle beschriebenen Maßnahmen.

HINWEIS: Wenn im Rahmen dieser Fehlermeldungen die „Nintendo DSi-Bedienungsanleitung" genannt wird, bezieht sich dieser Begriff sowohl auf die Nintendo DSi-Bedienungsanleitung als auch auf die Nintendo DSi XL-Bedienungsanleitung.

Fehlermeldung	Maßnahme
Ein Fehler ist aufgetreten. Drücke und halte den POWER-Schalter, um das System auszuschalten. Bitte lies die Nintendo DSi-Bedienungsanleitung, um weitere Informationen zu erhalten.	Schalten Sie das System aus. Schalten Sie es danach wieder ein. Sollte dasselbe Problem erneut auftauchen und dieselbe Fehlermeldung erneut angezeigt werden, schalten Sie das System aus und kontaktieren Sie die Nintendo Konsumentenberatung Seite 239 →
Der Nintendo DSi-Systemspeicher ist beschädigt. Bitte lies die Nintendo DSi-Bedienungsanleitung, um weitere Informationen zu erhalten.	Der Systemspeicher ist beschädigt. Bitte kontaktieren Sie die Nintendo Konsumentenberatung Seite 239 →
Das Objekt im SD Card-Steckplatz kann nicht verwendet werden	Im SD Card-Steckplatz befindet sich eine SD Card, die nicht mit dem Nintendo DSi XL-System verwendet werden kann, oder ein Objekt, das keine SD Card darstellt, oder die Systemregion der SD Card ist fehlerhaft. Bitte stecken Sie eine funktionierende SD Card, die mit dem Nintendo DSi XL-System verwendet werden kann, in den SD Card-Steckplatz
Auf der SD Card befindet sich nicht genügend Speicherplatz.	Rufen Sie in den **Systemeinstellungen** die DATENVERWALTUNG auf und löschen Sie entweder nicht mehr benötigte Software von der SD Card Seite 192 → oder löschen Sie nicht mehr benötigte Fotos oder Rahmen der Nintendo DSi-Kamera [illegible] Verwenden Sie alternativ eine SD Card, auf der noch genug freier Platz zum Kopieren vorhanden ist.
Es befinden sich keine freien Speicherplätze auf dem System.	Es sind keine freien Speicherplätze mehr im **Nintendo DSi-Menü** vorhanden. Rufen Sie in den **Systemeinstellungen** die DATENVERWALTUNG auf und löschen Sie nicht mehr benötigte Software. Seite 192 →

Sollte eine Fehlermeldung angezeigt werden, die nicht hier aufgelistet ist, setzen Sie sich bitte mit der Nintendo Konsumentenberatung in Verbindung Seite 239 →

Sollten bei der Verbindung mit dem Internet Probleme auftreten (etwa durch falsch eingerichtete Interneteinstellungen oder einen erfolglosen Verbindungstest), so wird eine Fehlermeldung einschließlich eines Fehler-Codes angezeigt. Um das Problem zu beheben, befolgen Sie die in der folgenden Tabelle aufgeführten Anweisungen. Sie sollten auch die Interneteinstellungen Ihres Systems Seite 202 → überprüfen, die Nintendo-Webseite besuchen sowie die Bedienungsanleitung Ihres Netzwerkgeräts lesen.

HINWEIS: Wenn Sie den Nintendo Wi-Fi USB [illegible] der Fehler-Codes 052003, 052103 oder 052203 keine Verbindung [illegible] Fehlermeldung verweise auf die Sicherheitssoftware oder Firewall Ihres [illegible] zu [illegible]. Weitere Hinweise finden Sie auf der Nintendo-Webseite.

Fehler-Code	Fehler	Maßnahme
020100 – 020999	Es konnte keine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection hergestellt werden.	Versuchen Sie später erneut, eine Verbindung herzustellen. Sollte das Problem weiterhin auftreten, wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung Seite 239 →
034301 - 034304	Es konnte keine Verbindung zum Update-Server hergestellt werden.	
034300 034305 – 034499	Wegen einer Störung des Internets konnte kein Update des Systems durchgeführt werden.	
050100 – 050199	Es konnte keine Verbindung zum Internet hergestellt werden.	
023000 – 025999	Entweder ist die Nintendo Wi-Fi Connection mit starkem Datenverkehr ausgelastet oder der Service steht vorübergehend nicht zur Verfügung.	Versuchen Sie später erneut, eine Verbindung herzustellen. Sollte das Problem weiterhin auftreten, so besuchen Sie die Nintendo-Webseite, um zu erfahren, ob Wartungsarbeiten am Server vorgenommen werden.
034000 – 034218 034500 – 034699	Das Update des Systems konnte nicht durchgeführt werden, weil ein Fehler aufgetreten ist.	Bitte wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung Seite 239 →
034219 034220	Es ist nicht genug freier Platz im Systemspeicher.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Software im **Datenverwaltungsbildschirm** in den **Systemeinstellungen** Seite 192 →
050000 - 050099	Kein Access Point in Reichweite.	• Überprüfen Sie die Einstellungen Ihres Access Points. Das drahtlose Signal an Ihrem Standort ist möglicherweise zu schwach. • Verringern Sie den Abstand zum Access Point und vergewissern Sie sich, dass sich keine Personen, Objekte oder sonstigen Hindernisse zwischen dem System und dem Access Point befinden. • Vergewissern Sie sich, dass der Access Point eingeschaltet und betriebsbereit ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des von Ihnen verwendeten Access Points.
050500 – 050599	Sie müssen den Nutzungsbedingungen zustimmen.	Stimmen Sie den Nutzungsbedingungen zu. Seite 202 →

NOT FOR SALE

Fehler-Code	Problem	Maßnahme
050600–050699	Die drahtlose Verbindung wurde in den **Systemeinstellungen** nicht aktiviert	Aktivieren Sie die drahtlose Verbindung. Seite 193→
051000–051099	Kein Access Point mit der eingestellten SSID in Reichweite	Überprüfen Sie, ob die SSID in den Verbindungseinstellungen mit der SSID des Netzwerkgerätes, das Sie zur Verbindung verwenden möchten, übereinstimmt
051100–051199	Es kann keine Verbindung zum Access Point hergestellt werden	• Stellen Sie sicher, dass die Einstellungen zum Sicherheitsschlüssel in den Verbindungseinstellungen mit den Einstellungen des Access Points übereinstimmen • Falls Sie zur Verbindung mit dem Internet den Nintendo Wi-Fi USB Connector verwenden, nehmen Sie bitte die entsprechenden Einstellungen an Ihrem PC vor, um eine Verbindung zu ermöglichen. Tritt der Fehler weiterhin auf, nachdem die Verbindung zugelassen wurde, ist das drahtlose Signal an Ihrem gegenwärtigen Standort eventuell zu schwach. • Verringern Sie den Abstand zum Access Point und vergewissern Sie sich, dass sich keine Personen, Gegenstände oder sonstigen Hindernisse zwischen dem System und dem Access Point befinden
051200–051299	Es kommt keine Verbindung zustande, da zu viele Geräte mit dem Access Point verbunden sind.	Der Access Point erlaubt nur eine bestimmte Anzahl von gleichzeitigen Zugriffen. Versuchen Sie später erneut, eine Verbindung herzustellen.
051300–051399	Verbindung zum Access Point konnte aus unbekannten Gründen nicht hergestellt werden.	• Wenden Sie die Maßnahmen für die Fehler-Codes 051100-051299 an • Nehmen Sie erneut die Einstellungen für den Access Point vor
052000–052099	Es konnte keine IP-Adresse bezogen werden.	• Aktivieren Sie die DHCP Server-Funktion Ihres Access Points oder Netzwerkgeräts. Wenn Sie die DHCP Server-Funktion nicht nutzen können, müssen Sie die Eingabe der IP-Adresse und ähnliche Einstellungen manuell vornehmen Seite 212→ • Vergewissern Sie sich, dass Verschlüsselungsmethode und Sicherheitsschlüssel in den Verbindungseinstellungen mit den Einstellungen des gewählten Access Points übereinstimmen
052100–052399 312004 312005	Es konnte keine Verbindung zum Internet hergestellt werden.	• Prüfen Sie die Netzwerkumgebung der Internetverbindung. Stellen Sie sicher, dass diese den Zugang zum Internet erlaubt. • Überprüfen Sie sämtliche Verbindungseinstellungen unter der Option IP-ADRESSE AUTOMATISCH BEZIEHEN. • Sollte in den Verbindungseinstellungen die Option IP-ADRESSE AUTOMATISCH BEZIEHEN nicht aktiviert sein, so stellen Sie sicher, dass der Schlüssel sowie eventuell vorgenommene Sicherheitseinstellungen mit denen des Access Points übereinstimmen.
052400–052599 312012 312013	Es konnte keine Verbindung zum Proxy-Server hergestellt werden.	• Vergewissern Sie sich, dass Ihre Netzwerkumgebung eine Verbindung zum Proxy-Server herstellen kann. • Überprüfen Sie die Einstellungen zum Proxy-Server
052700–052799	Es kann keine Verbindung hergestellt werden, da ein anderes Gerät dieselbe IP-Adresse verwendet	Überprüfen Sie die Einstellungen unter IP-ADRESSE AUTOMATISCH BEZIEHEN in den Verbindungseinstellungen
053000–053299	Es konnte keine Verbindung zum Internet hergestellt werden.	• Das drahtlose Signal an Ihrem Standort ist möglicherweise zu schwach. Verringern Sie den Abstand zum Access Point und vergewissern Sie sich, dass sich keine Personen, Objekte oder anderen Hindernisse zwischen dem System und dem Access Point befinden
054000–054199 290500–290599 291000–291099	Fehler bei der Datenübertragung. Die Verbindung zum Netzwerk wurde unterbrochen.	• Das drahtlose Signal an Ihrem Standort ist möglicherweise zu schwach. Verringern Sie den Abstand zum Access Point und vergewissern Sie sich, dass sich keine Personen, Objekte oder anderen Hindernisse zwischen dem System und dem Access Point befinden • Da es sich um ein vorläufiges Problem handeln könnte, versuchen Sie später erneut, eine Verbindung herzustellen. Sollte das Problem weiterhin auftreten, wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung Seite 239→

Sollte eine andere Fehlermeldung als die oben aufgeführten angezeigt werden, wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung Seite 238→

Entsorgen dieses Produkts

Bitte werfen Sie Altgeräte nicht in den normalen Hausmüll. Folgen Sie stattdessen bitte bei der separaten Entsorgung dieses Produkts den in Ihrem Land vorgeschriebenen Richtlinien. Um mehr Informationen über die jeweiligen Rücknahmestellen für Elektro- und Elektronik-Altgeräte in Ihrer Nähe zu erhalten, die jedem Verbraucher kostenfrei zur Verfügung stehen, kontaktieren Sie bitte die zuständige städtische Behörde.

Falls Sie beabsichtigen, das Altgerät durch ein entsprechendes neues Produkt zu ersetzen, können Sie es eventuell bei Ihrem ansässigen Handler abgeben, der das Altgerät beim Kauf des entsprechenden Neuprodukts annimmt und sich um die sachgerechte Wiederverwertung kümmert. Wir empfehlen, den ansässigen Händler zu kontaktieren, um in Erfahrung zu bringen, ob er eine solche Leistung anbietet.

In beiden Fällen wird dieses Produkt in einer zugelassenen Recyclinganlage umweltverträglich entsorgt und seine Bestandteile werden unter Einhaltung der Auflagen durch die Richtlinie 2002/96/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. Januar 2003 über Elektro- und Elektronik-Altgeräte auf die bestmögliche Weise wiederhergestellt, wiederverwertet oder wiederverwendet.

Im Sinne der geltenden Umweltgesetze sollten Sie immer die jeweils verfügbaren Rücknahmestellen für Elektro- und Elektronik-Altgeräte aufsuchen. In manchen Ländern kann ein Zuwiderhandeln sogar zu Strafmaßnahmen führen.

Anmerkungen:

1. Elektro- und Elektronik-Altgeräte können gefährliche Substanzen enthalten, die, sofern sie nicht sachgemäß behandelt werden, schädlich für die Umwelt und die menschliche Gesundheit sein können. Eine spezifische Behandlung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten ist deshalb unabdingbar.
2. Alle Nintendo-Elektro- und Elektronikgeräte, die unter die oben stehende Richtlinie fallen, sind derart konzipiert, dass sie ihre Reparatur, mögliche Nachrüstung, Wiederverwendung, Zerlegung und Recycling umfassend berücksichtigen und erleichtern
3. Nintendo und ihre offiziellen Vertreiber unterstützen die Recyclingsysteme jedes europäischen Mitgliedstaates und engagieren sich für die besten verfügbaren Behandlungs-, Verwertungs- und Recyclingtechniken, um den Gesundheitsschutz und ein hohes Umweltschutzniveau zu gewährleisten.
4. Alle betroffenen Nintendo-Elektro- und Elektronikgeräte, die an oder nach dem 13. August 2005 von Nintendo oder ihren offiziellen Vertreibern in Verkehr gebracht wurden, sind mit dem Symbol einer durchgestrichenen Mülltonne mit Rädern (siehe Abbildung) gekennzeichnet. Das Symbol weist darauf hin, dass dieses Produkt vom normalen Hausmüll getrennt zu entsorgen ist, um die bestmögliche Wiederverwertung und umweltschonendste Beseitigung sicherzustellen

Technische Daten

Nintendo DSi XL-System

Modellnummer	UTL-001(EUR)
LC-Bildschirme	Transmissiver TFT (Thin-Film Transistor) Farb-Flüssigkristall-Bildschirm (260 000 darstellbare Farben)
Bildschirmgröße	4,2 Zoll (Breite: 85,25 mm x Höhe: 63,94 mm)
Pixelanzahl	256 x 192 Pixel
Stromquelle	Nintendo DSi-Netzteil (WAP-002(EJR)) wiederaufladbares Nintendo DSi XL Batteriepack (UTL-003)
Sendefrequenz für drahtlose Signale	2,4 GHz-Band
Sendeleistung	11b: 5,5 dBm, 11g: 5,0 dBm max.
Kommunikationsstandard	Gemäß IEEE 802.11b/g (DSSS/OFDM)
Empfohlene Kommunikationsdistanz	ca. 10 - 30 m **HINWEIS:** Die maximale Entfernung, bei der eine drahtlose Verbindung möglich ist, kann abhängig von der Umgebung reduziert sein. Verwenden Sie diese Zahlen nur als einen groben Richtwert.
Kamera-Funktion	Linse: Fixe Brennweite/Bildsensor: CMOS/Pixel (effektiv): ca. 300 000
Uhr-Funktion	Max. tägliche Abweichung von ±4 Sekunden (bei Verwendung in der unter „Zulässige Umgebungsverhältnisse" angegebenen Umgebung)
Anschlüsse	Kartenschlitz, SD Card-Steckplatz, Netzteil-Anschlussbuchse, Audiobuchse
Maximaler Verbrauch	ca. 2,8 W (während des Aufladens)
Zulässige Umgebungsverhältnisse	Temperatur: 5 °C – 35 °C / Feuchtigkeit: 20 – 80 %
Abmessungen	Höhe: 91,4 mm x Breite: 161,0 mm x Tiefe: 21,2 mm (geschlossen)
Gewicht	ca. 314 g (inkl. Batteriepack und Touchpen)
Ladezeit	ca. 3 Stunden
Batterienutzungsdauer	Die Nutzungsdauer der Batterie variiert in Abhängigkeit von der Helligkeit des LC-Bildschirms.

[illegible]

Modellnummer	UTL-003
Batterietyp	Lithium-Ionen
Batterieleistung	3,9 W

Nintendo DSi-Netzteil

Modellnummer	WAP-002(EJR)
Eingangs-/ Ausgangsleistung	Wechselstrom 230 V 50 Hz/Gleichstrom 4,6 V 900 mA
Abmessungen/Gewicht	Länge: 70,5 mm x Breite: 27,0 mm x Höhe: 64,5 mm/ca. 80 g
Kabellänge	ca. 1,9 m
Kompatible Hardware	Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)) Nintendo DSi (TWL-001(EUR))

Nintendo DSi XL-Touchpen/Nintendo DSi XL-Touchpen (groß)

Modellnummer	UTL-004/UTL-005
Material	Plastikteile (Touchpen-Körper (ABS)/Touchpen-Spitze (PE))
Abmessungen/Gewicht	ca. 96,0 mm/ca. 1,8 g ca. 129,3 mm/ca. 9,1 g

HINWEIS: Im Zuge von Verbesserungen des Systems können diese technischen Daten ohne weitere Hinweise geändert werden

NOT FOR

12-MONATIGE HERSTELLERGEWÄHRLEISTUNG – NINTENDO DSi HARDWARE UND NINTENDO DSi XL HARDWARE

(im Folgenden „Nintendo DSi-System")

Diese Gewährleistung umfasst das Nintendo DSi System sowie die auf dem Nintendo DSi System zum Zeitpunkt des Kaufes aufgespielte Originalsoftware (die „Nintendo DSi-**Systemsoftware**"). (Für die Zwecke dieser Gewährleistung werden das Nintendo DSi-System und die Nintendo DSi-Systemsoftware zusammen als das „Produkt" bezeichnet.)

Nintendo gewährleistet dem Erstkäufer des Produkts („**Sie**"/„**Ihnen**") nach Maßgabe der folgenden Bedingungen für die Dauer von 12 Monaten ab dem Kaufdatum die Freiheit des Produktes von Material- und Verarbeitungsfehlern.

Um Ansprüche aufgrund dieser Gewährleistung wirksam geltend zu machen, müssen Sie Nintendo innerhalb von 12 Monaten nach dem Kaufdatum über den Fehler des Produkts informieren und das Produkt innerhalb von 30 Tagen nach dieser Information an das Nintendo Service Center zurücksenden. Stellt das Nintendo Service Center nach Überprüfung des Produkts fest, dass das Produkt fehlerhaft ist, wird das Nintendo Service Center nach eigenem Ermessen entweder den fehlerhaften Teil reparieren oder ersetzen oder das ganze Produkt kostenlos ersetzen.

Diese Herstellergewährleistung lässt Ihre gesetzlichen Gewährleistungsansprüche unberührt.

Gewährleistungsausschluss

Diese Gewährleistung umfasst nicht

- Software (ausgenommen die Nintendo DSi-Systemsoftware) oder Spiele (unabhängig davon, ob das Spiel zum Zeitpunkt des Kaufs im Produkt inbegriffen war oder nicht);
- Zubehör, Peripheriegeräte oder andere Artikel, die zum Gebrauch mit dem Produkt bestimmt sind, aber nicht von oder für Nintendo hergestellt werden (unabhängig davon ob diese Artikel zum Zeitpunkt des Kaufs dem Produkt beigefügt waren oder nicht),
- Produkte, die für den Verkauf außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums bestimmt waren;
- Produkte, die weiterverkauft oder für Miet- oder wirtschaftliche Zwecke benutzt wurden;
- Fehler des Produkts, die verursacht wurden durch Unfallschäden, Ihre eigene Fahrlässigkeit und/oder die Fahrlässigkeit eines Dritten, unsachgemäßen Gebrauch, Gebrauch im Zusammenhang mit Produkten, die nicht von Nintendo geliefert oder lizenziert wurden (einschließlich nicht lizenzierter Spielerweiterungen, Kopieraufwerke, Anschlüsse, Netzteile oder nicht lizenzierten Zubehörs), Computerviren oder Internetverbindungen, Gebrauch, der nicht der Nintendo DSi-Bedienungsanleitung oder anderen, dem Produkt beiliegenden Anleitungen entspricht sowie durch jeden anderen Grund, der kein Material- oder Verarbeitungsfehler ist;
- eine sich im Laufe der Zeit allmählich einstellende Abnahme der Leistung des wiederaufladbaren Nintendo DSi-Batteriepacks (TWL-003) oder des wiederaufladbaren Nintendo DSi XL-Batteriepacks (UTL-003) ist kein Mangel am Material und in der Verarbeitung und wird daher von dieser Gewährleistung nicht erfasst,
- Produkte, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner geöffnet, verändert oder repariert wurden oder deren Seriennummer geändert, entstellt oder entfernt wurde; oder
- den Verlust von Daten, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner auf das Produkt geladen oder gespeichert wurden.

Geltendmachen von Ansprüchen

Bei einer Funktionsstörung des Produkts führen Sie bitte zunächst eine Fehlersuche durch.

Nach der Fehleranalyse werden Sie über alle Schritte informiert, die im Falle einer Reparatur notwendig sind.

Die Fehlersuche kann sowohl online als auch telefonisch über unsere Konsumentenberatung durchgeführt werden.

Online:

www.nintendo.de

Bitte wählen Sie dort im Kundenservice-Bereich für Ihr Nintendo-Produkt den Link „Fehlersuche" aus.

Telefonisch:

Konsumentenberatung

Tel. 01803 – 18 18 00

(0,09 €/Minute aus dem Festnetz, Mobilfunk max. 0,42 €/Minute)*

*Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.

Beachten Sie bitte Folgendes, wenn Sie ein Produkt an das Nintendo Service Center schicken:

Bitte entfernen oder löschen Sie alle privaten oder vertraulichen Dateien oder Daten, bevor Sie Ihr Produkt an das Nintendo Service Center schicken. **Sie willigen hiermit ein, dass Nintendo oder deren autorisierte Partner für den Verlust, die Löschung oder Zerstörung Ihrer Dateien oder Daten, die nicht gelöscht oder entfernt wurden, nicht verantwortlich sind.** Wir empfehlen Ihnen dringend, eine Sicherungskopie jeglicher Daten, die Sie nicht entfernen oder löschen, anzufertigen.

Wird der Fehler erst nach Ablauf der 12-monatigen Herstellergewährleistung entdeckt oder ist der Fehler nicht durch diese Gewährleistung gedeckt, könnte Nintendo oder deren autorisierte Partner trotzdem bereit sein, den fehlerhaften Teil nach eigenem Ermessen zu reparieren oder zu ersetzen oder das Produkt zu ersetzen. Für weitere Informationen hierzu, insbesondere zu etwaigen Kosten, wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung unter der oben genannten Telefonnummer.

Nintendo DSi-Systemsoftware

Die Nintendo DSi-Systemsoftware darf nur mit dem Produkt und für keinen anderen Zweck benutzt werden. Sie dürfen die Nintendo DSi-Systemsoftware weder kopieren, bearbeiten, zurückentwickeln (**reverse engineering**), dekompilieren, disassemblieren noch modifizieren, es sei denn, das anwendbare Recht lässt dies ausdrücklich zu. Nintendo kann Kopierschutzmaßnahmen oder andere Maßnahmen treffen, um ihre Rechte an der Nintendo DSi-Systemsoftware zu schützen.

0210/NOE/TWL-HW]

NUR FÜR DEUTSCHLAND

SERVICE

Für Ihre allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo stehen wir gerne per E-Mail oder telefonisch zur Verfügung.

Unsere **Konsumentenberatung** erreichen Sie per E-Mail an info@nintendo.de oder per Telefon über die Rufnummer **01803–18 18 00** (0,09 €/Minute aus dem Festnetz, Mobilfunk max. 0,42 €/Minute).

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **09001–000 000** (1,99 € pro Anruf aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) gerne weiter.

Beide Hotlines sind montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können.

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **09001–111 000** (0,99 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) erhält man Tipps und Spielehilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

Nintendo Fax-Abruf: Mit einem Faxgerät können hier schriftliche Tipps und Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Genauere Informationen zu dem **Fax-Abruf** gibt es auf den Consumer Service-Seiten von www.nintendo.de oder bei der Nintendo Konsumentenberatung.

[0809/NOE/TWL-HW]

12-MONATIGE HERSTELLERGEWÄHRLEISTUNG – NINTENDO DSi HARDWARE UND NINTENDO DSi XL HARDWARE

(im Folgenden „Nintendo DSi-System")

Diese Gewährleistung umfasst das Nintendo DSi-System sowie die auf dem Nintendo DSi System zum Zeitpunkt des Kaufes aufgespielte Originalsoftware (die „Nintendo DSi-Systemsoftware"). (Für die Zwecke dieser Gewährleistung werden das Nintendo DSi System und die Nintendo DSi-Systemsoftware zusammen als das „Produkt" bezeichnet.)

Nintendo gewährleistet dem Erstkäufer des Produkts („Sie"/„Ihnen") nach Maßgabe der folgenden Bedingungen für die Dauer von 12 Monaten ab dem Kaufdatum die Freiheit des Produktes von Material- und Verarbeitungsfehlern.

Um Ansprüche aufgrund dieser Gewährleistung wirksam geltend zu machen, müssen Sie Nintendo innerhalb von 12 Monaten nach dem Kaufdatum über den Fehler des Produkts informieren und das Produkt innerhalb von 30 Tagen nach dieser Information an Nintendo zurücksenden. Stellt Nintendo nach Überprüfung des Produkts fest, dass das Produkt fehlerhaft ist, wird Nintendo nach eigenem Ermessen entweder den fehlerhaften Teil reparieren oder ersetzen oder das ganze Produkt kostenlos ersetzen.

Diese Gewährleistung steht der Anwendbarkeit der Bestimmungen des Gesetzes bezüglich der Garantie der Vertragsgemäßheit (Gesetz vom 21. April 2004 bezüglich der Garantie der Vertragsgemäßheit im Großherzogtum Luxemburg) und den Bestimmungen des Zivilgesetzbuches bezüglich der Garantie nicht entgegen. Diese Gewährleistung wird zusätzlich zu Ihrer gesetzlichen Gewährleistung gegenüber Ihrem offiziellen Nintendo-Händler gewährt. Diese gesetzliche Gewährleistung berechtigt Sie, jegliches Fehlen von Vertragsgemäßheit gegenüber Ihrem offiziellen Nintendo-Händler in der gesetzlich vorgesehenen Frist anzuzeigen (zwei Jahre ab der Ablieferung des Produktes im Großherzogtum Luxemburg). Diese Gewährleistung berührt in keinem Falle Ihre vom Gesetz zwingend vorgesehenen Rechte.

Gewährleistungsausschluss

Diese Gewährleistung umfasst nicht:

- Software (ausgenommen die Nintendo DSi-Systemsoftware) oder Spiele (unabhängig davon, ob das Spiel zum Zeitpunkt des Kaufs im Produkt inbegriffen war oder nicht),
- Zubehör, Peripheriegeräte oder andere Artikel, die zum Gebrauch mit dem Produkt bestimmt sind, aber nicht von oder für Nintendo hergestellt werden (unabhängig davon ob diese Artikel zum Zeitpunkt des Kaufs dem Produkt beigefügt waren oder nicht),
- außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gekaufte Produkte,
- Produkte, die weiterverkauft oder für Miet- oder wirtschaftliche Zwecke benutzt wurden,
- Fehler des Produkts, die verursacht wurden durch Unfallschäden, Ihre eigene Fahrlässigkeit und/oder die Fahrlässigkeit eines Dritten, unsachgemäßen Gebrauch, Gebrauch im Zusammenhang mit Produkten, die nicht von Nintendo geliefert oder lizenziert wurden (einschließlich, und nicht abschließend, nicht lizenzierter Spieleerweiterungen, Kopierlaufwerke, Anschlüsse, Netzteile oder nicht lizenzierten Zubehörs), Computerviren oder Internetverbindungen, Gebrauch, der nicht der Nintendo DSi-Bedienungsanleitung oder anderen, dem Produkt beigefügten Anleitungen entspricht sowie durch jeden anderen Grund, der kein Material- oder Verarbeitungsfehler ist,
- eine sich im Laufe der Zeit allmählich einstellende Abnahme der Leistung des wiederaufladbaren Nintendo DSi-Batteriepacks (TWL-003) oder des wiederaufladbaren Nintendo DSi XL-Batteriepacks (UTL-003) ist kein Mangel am Material und in der Verarbeitung und wird daher von dieser Gewährleistung nicht erfasst,
- Produkte, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo geöffnet, verändert oder repariert wurden oder deren Seriennummer geändert, entstellt oder entfernt wurde, oder
- den Verlust von Daten, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo auf das Produkt geladen oder gespeichert wurden.

Geltendmachen von Ansprüchen

Um Nintendo über einen von dieser Gewährleistung umfassten Fehler zu informieren, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Belgium Branch, Frankrijklei, 33, B-2000 Antwerpen – Belgien
Tel.: +32 3 224 76 83 (von Montag bis Freitag zwischen 11 und 17 Uhr)

(Anrufe aus Belgien werden nach den regulären Inlandstarifen abgerechnet, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Für Kunden, die von außerhalb Belgiens anrufen, gelten die Tarife für internationale Ferngespräche, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.)

Bitte entfernen oder löschen Sie alle privaten oder vertraulichen Dateien oder Daten, bevor Sie das Produkt an die Nintendo Reparaturabteilung schicken. Sie willigen hiermit ein, dass Nintendo für den Verlust, die Löschung oder Zerstörung Ihrer Dateien oder Daten, die nicht gelöscht oder entfernt wurden, nicht verantwortlich ist. Wir empfehlen Ihnen dringend, eine Sicherungskopie jeglicher Daten, die Sie nicht entfernen oder löschen, anzufertigen.

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo Reparaturabteilung schicken, beachten Sie bitte Folgendes:

1. Benutzen Sie möglichst die Originalverpackung.
2. Legen Sie eine Fehlerbeschreibung bei.
3. Legen Sie eine Kopie des Kaufbelegs bei und achten Sie darauf, dass die Kopie das Kaufdatum des Produkts enthält, und
4. stellen Sie sicher, dass das Produkt innerhalb von 30 Tagen, nachdem Sie Nintendo den Fehler mitgeteilt haben, bei Nintendo eintrifft.

Wird der Fehler erst nach Ablauf der 12-monatigen Herstellergewährleistung entdeckt oder ist der Fehler nicht durch diese Gewährleistung gedeckt, könnte Nintendo trotzdem bereit sein, den fehlerhaften Teil nach eigenem Ermessen zu reparieren oder zu ersetzen oder das Produkt zu ersetzen. Für weitere Informationen hierzu, insbesondere zu etwaigen Kosten, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Belgium Branch, Frankrijklei, 33, B-2000 Antwerpen – Belgien
Tel. +32 3 224 76 83 (von Montag bis Freitag zwischen 11 und 17 Uhr)

(Anrufe aus Belgien werden nach den regulären Inlandstarifen abgerechnet, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Für Kunden, die von außerhalb Belgiens anrufen, gelten die Tarife für internationale Ferngespräche, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.)

Nintendo DSi Systemsoftware

Die Nintendo DSi Systemsoftware darf nur mit dem Produkt und für keinen anderen Zweck benutzt werden. Sie dürfen die Nintendo DSi-Systemsoftware weder kopieren, bearbeiten, zurückentwickeln (reverse engineering), dekompilieren, disassemblieren noch modifizieren, es sei denn, das anwendbare Recht lässt dies ausdrücklich zu. Nintendo kann Kopierschutzmaßnahmen oder andere Maßnahmen treffen, um ihre Rechte an der Nintendo DSi-Systemsoftware zu schützen.

0608/STA-NOE/TWL-HW]

NUR FÜR ÖSTERREICH

Bei Spielefragen und allgemeinen Nintendo-Themen hilft die Hotline gerne weiter. Erreichbar montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr unter der Rufnummer **0662/87 63 48***.

Bei der Konsumentenberatung gibt es unter der Rufnummer **0662–88921–30*** von Montag bis Freitag (13 bis 17 Uhr) Antworten zu technischen Fragen.

* (Entgeltfrei mit Ausnahme der üblichen Telefongebühren in Österreich)

NINTENDO ONLINE CLUB für österreichische Nintendo-Fans:

- Community, Foren von und für Nintendo-Fans, persönliche Homepage, Gästebuch, Mail Client, u.v.m.
- Brandheiße News rund um Nintendo
- Tolle Gewinnspiele
- Download-Archiv (Handybilder, Wallpapers, Screensaver...)
- exklusiver ClubShop
- Club Events
- persönliche Clubkarte

www.nintendoclub.at

[0608/WALD-NOE/TWL-HW]

NUR FÜR SCHWEIZ

Probleme bei der Installation?

Bei Installationsproblemen und technischen Fragen hilft Dir unser Support-Team gerne weiter. Das Support-Team erreichst Du unter der folgenden Telefonnummer:

062 / 387 98 39 (aus dem Schweizer Festnetz)

Mo–Fr 08.30–12.00 / 13.00–17.00

support@waldmeier.ch

[0509/LUX-NOE/TWL-HW]

NUR FÜR LUXEMBURG

Fragen zu unseren Produkten? Dann kontaktiere den Nintendo Helpdesk!
Bitte sende deine Anfragen an:

Nintendo Benelux – Helpdesk
Frankrijklei 33
B-2000 Antwerpen – Belgien

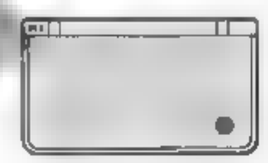
Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Merci d'avoir choisi la Nintendo DSi™ XL.

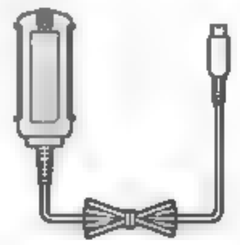
Merci d'avoir acheté la console Nintendo DSi™ XL. Veuillez lire ce mode d'emploi et suivre ses instructions avec attention. Veuillez également lire attentivement le livret séparé de précautions sur la santé et la sécurité. Si ce produit est destiné à être utilisé par des enfants, ce mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte. Veuillez conserver ce mode d'emploi pour référence ultérieure.
Les fonctionnalités des consoles Nintendo DSi et Nintendo DSi XL sont identiques.

Ce paquet contient :

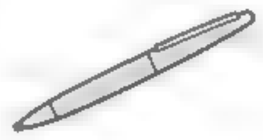
- Une console Nintendo DSi XL
  (UTL-001(EUR))



- Un chargeur pour Nintendo DS
  (WAP-002(EUR))



- Un stylet Nintendo DSi XL
  (UTL-005)

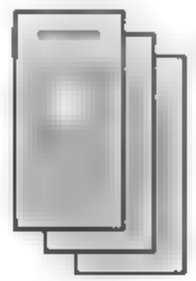


- Un stylet Nintendo DSi XL
  (UTL-004)

  Note : ce stylet est inséré sur le côté de la console.

- Un guide de démarrage rapide
  Ce guide vous donne un aperçu des fonctions principales de la console et vous explique comment démarrer un logiciel.
- Un mode d'emploi en 3 parties :
  Matériel
  Logiciels et paramètres
  Assistance technique

  Consultez la partie Assistance technique si vous pensez que le produit ne fonctionne pas correctement.
- Un livret de précautions sur la santé et la sécurité



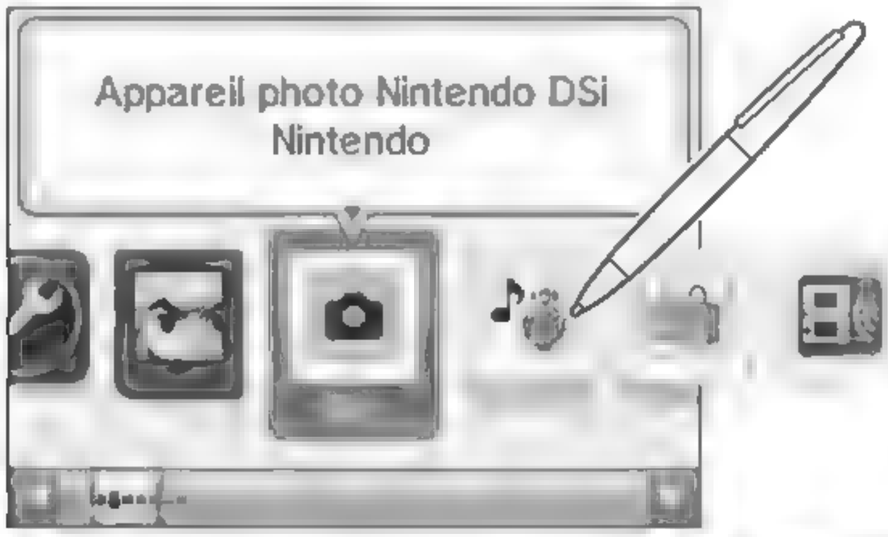
TM ® ET NINTENDO DSi SONT DES MARQUES DE NINTENDO
TOUS DROITS RESERVES
© 2010 NINTENDO.

NOT FOR RETAIL

Pour découvrir votre console Nintendo DSi XL, tout commence ici

La console Nintendo DSi XL vous propose toute une série de logiciels intégrés. Par la suite, vous pourrez en ajouter d'autres via la boutique Nintendo DSi afin de personnaliser votre console.

Menu Nintendo DSi Voir p. 268



Logiciels intégrés à la console Nintendo DSi XL

[illegible]

Jouez à des jeux multijoueur après les avoir téléchargés. Vous pouvez aussi envoyer et recevoir les démos de certains logiciels.

PictoChat™ Voir p. 308

Envoyez et recevez des messages et des dessins via la communication sans fil et discutez avec vos amis

[illegible]

Cette application très utile vous permet de naviguer sur Internet en toute simplicité à l'aide du stylet.

Jouez avec vos photos !

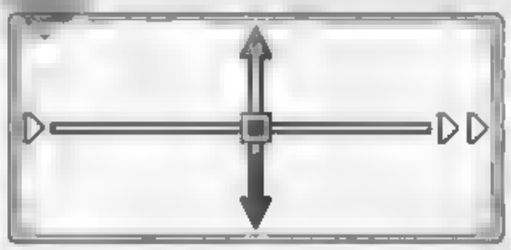
Appareil photo Nintendo DSi [illegible]

Amusez-vous à modifier vos photos grâce à onze filtres différents

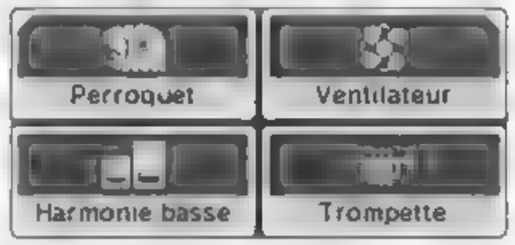
Jouez avec les sons !

Studio son Nintendo DSi Voir p. 264

Grâce à ce lecteur audio, écoutez, regardez, parlez et touchez !



Changez la hauteur du son et la vitesse de lecture.



Modifiez les sons que vous avez enregistrés.

Découvrez les Nintendo DSiWare !

[illegible]

Achetez des logiciels et sauvegardez-les dans la mémoire de votre console Nintendo DSi XL.

NOTE : une connexion Internet haut débit est nécessaire pour utiliser ce service.

Les logiciels Nintendo DSiWare sont disponibles exclusivement pour votre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

NINTENDO DS. XL

Première utilisation

Lorsque vous allumez la console pour la première fois, vous devez commencer par définir vos paramètres.
Pour ce faire, suivez les instructions ci-dessous.

Utiliser l'écran tactile Voir p. 264

Avant de commencer

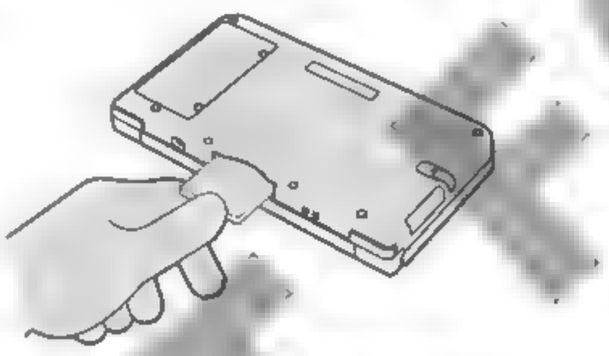
Charger la batterie Voir p. 255

Allumer et configurer la console Voir p. 266

Vous pourrez modifier vos **préférences** ultérieurement dans les paramètres de la console. Voir p. 310

Charger un logiciel

Insérez des cartes de jeu et utilisez des logiciels Voir p. 271



Matériel
Page 248

Logiciels et paramètres
Page 263

Assistance technique
Page 343

NE PAS COPIER

Nintendo DSi XL
Mode d'emploi

Cette partie du mode d'emploi contient des explications sur les points suivants :

- Noms et fonctions des éléments
- Recharger la batterie de la console Nintendo DSi XL
- Remplacer la batterie de la console Nintendo DSi XL

Consultez également la partie Logiciels et paramètres de ce mode d'emploi.

Sommaire

Noms et fonctions des éléments 250

Recharger la batterie de la console Nintendo DSi XL 255

Ajuster le volume et la luminosité 258

Insérer une carte SD 259

Remplacer la batterie de la console Nintendo DSi XL 260

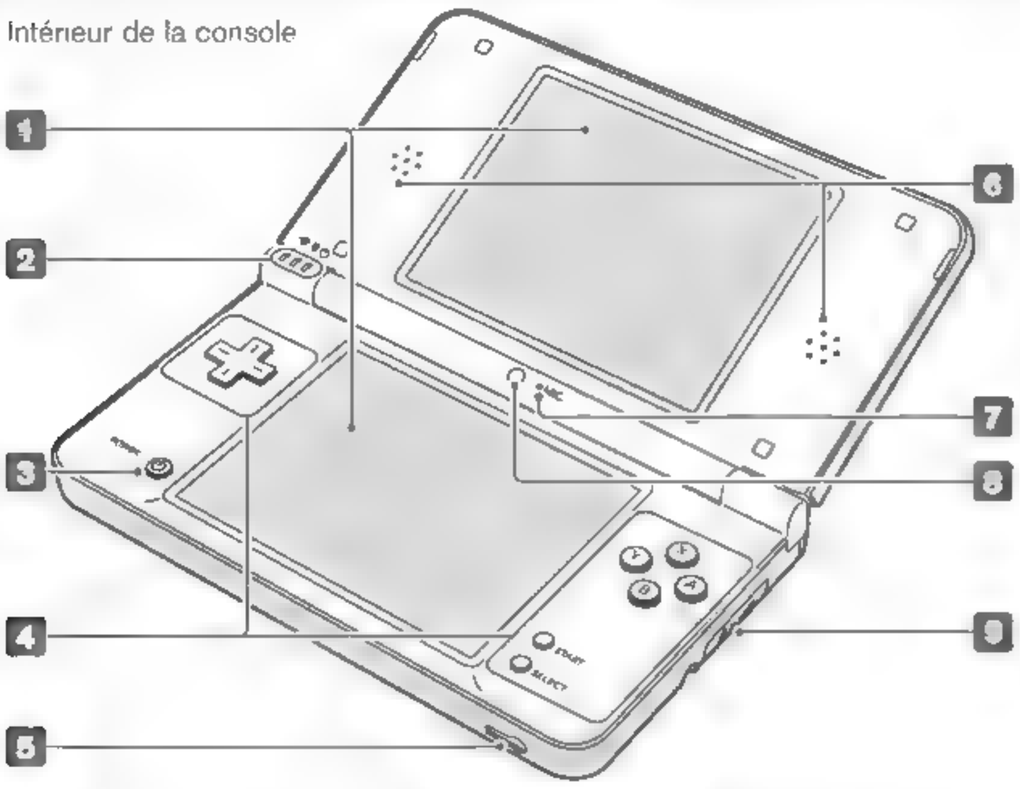
Utiliser le stylet Nintendo DSi XL ou le stylet Nintendo DSi XL (grand format) et l'écran tactile 262

NOT FOR REPRINT

Noms et fonctions des éléments

Console Nintendo DSi XL (LTL-001(EUR))

Intérieur de la console



1 Ecrans LCD

Deux écrans à cristaux liquides rétroéclairés. L'écran inferieur est un écran tactile destiné à être utilisé avec le stylet Nintendo DSi XL ou le stylet Nintendo DSi XL (grand format) (fournis) pour les jeux utilisant cette fonction. La luminosite des écrans peut être réglée sur cinq niveaux. Voir p.258→

ATTENTION : pour éviter de vous pincer, ne touchez pas la charnière de la console lorsque vous l'ouvrez

2 Témoin de communication sans fil / Témoin de charge
Témoin d'alimentation

3 Bouton POWER

- Quand la console est éteinte : appuyez sur ce bouton pour allumer la console.
- Quand la console est allumée : appuyez sur ce bouton pour reinitialiser la console et retourner au **menu Nintendo DSi**, ou maintenez ce bouton enfoncé environ 1/2 seconde pour éteindre la console

4 Boutons de commandes

La manette ✚ et les boutons A, B, X, Y, START et SELECT sont utilisés pour les commandes des jeux. Consultez le mode d'emploi du jeu auquel vous jouez pour connaître les fonctions de chaque bouton.

5 Prise audio

Permet de brancher des écouteurs stéréo, un microphone externe ou un casque équipé d'un microphone (accessoires vendus séparément) Lorsqu'un accessoire est branché dans cette prise, aucun son ne sort des haut-parleurs de la console.

6 Haut-parleurs

7 Microphone (MIC.)

Utilisé dans les jeux et logiciels compatibles avec cette fonction

8 Appareil photo numérique (objectif interieur)

Utilisé dans les jeux et logiciels compatibles avec cette fonction.

9 Port carte SD

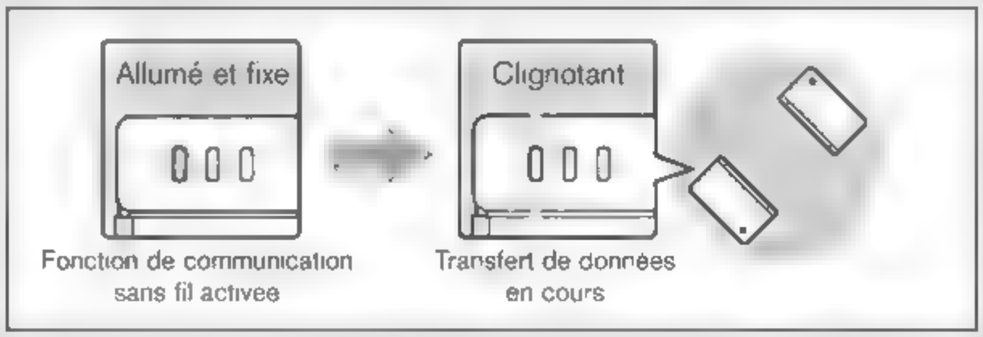
Permet d'insérer une carte SD (vendue separément)
Voir p.256→

Fonctions des témoins lumineux

Ces temoins lumineux donnent des indications sur certaines fonctions de la console, selon leur couleur ou leur état (fixe ou clignotant).

Temoin de communication sans fil

S'allume (jaune) lorsque la fonction de communication sans fil DS est activée et baisse (jaune pâle) lorsque la console est en **mode veille**.

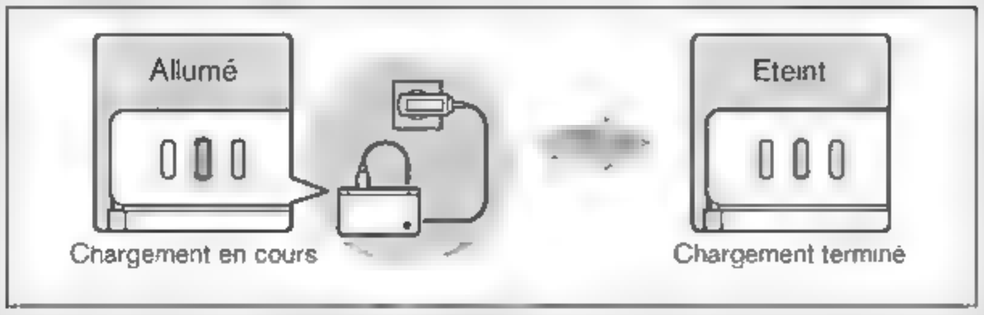


Fonction de communication sans fil activee

Transfert de donnees en cours

Témoin de charge

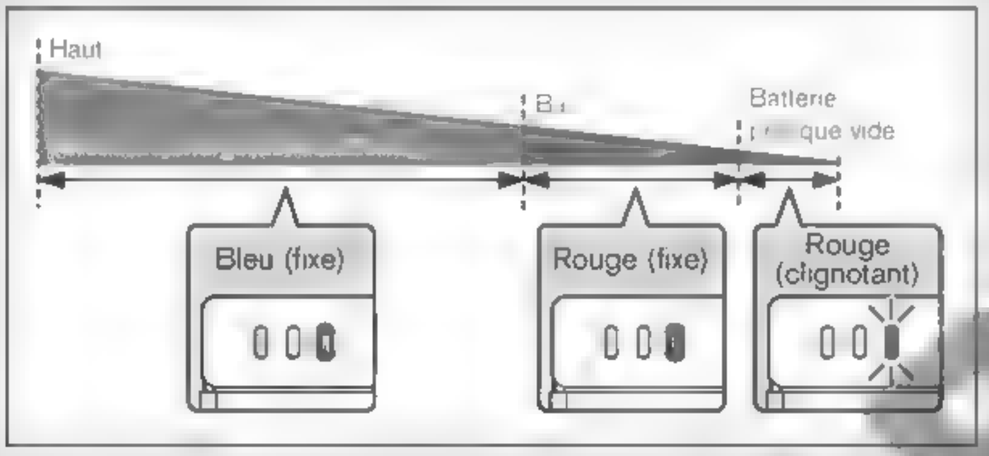
S'allume (orange) lorsque la batterie est en cours de charge



- Si vous chargez la batterie pendant que vous jouez, il peut arriver que le témoin de charge ne s'éteigne pas une fois le chargement de la batterie terminé. Ceci n'est pas un dysfonctionnement.
- Si le témoin de charge clignote, il se peut que la batterie de la console n'ait pas été correctement installée dans le compartiment de la batterie. Vérifiez que la batterie est placée et connectée de façon appropriée.

Témoin d'alimentation

S'allume (bleu) lorsque la console est allumée, devient rouge lorsque le niveau de charge de la batterie est bas, et clignote (rouge) lorsque la batterie est presque vide.



NOTE : lorsque le témoin d'alimentation devient rouge, sauvegardez votre partie et rechargez la batterie. Si la batterie se vide complètement avant que vous ne sauvegardiez, vous risquez de perdre des données. Si la luminosité du témoin d'alimentation (bleu ou rouge) oscille lentement, cela indique que la console est en **mode veille**, mode qui permet à la console de rester allumée tout en économisant de l'énergie.

Durée d'utilisation de la batterie

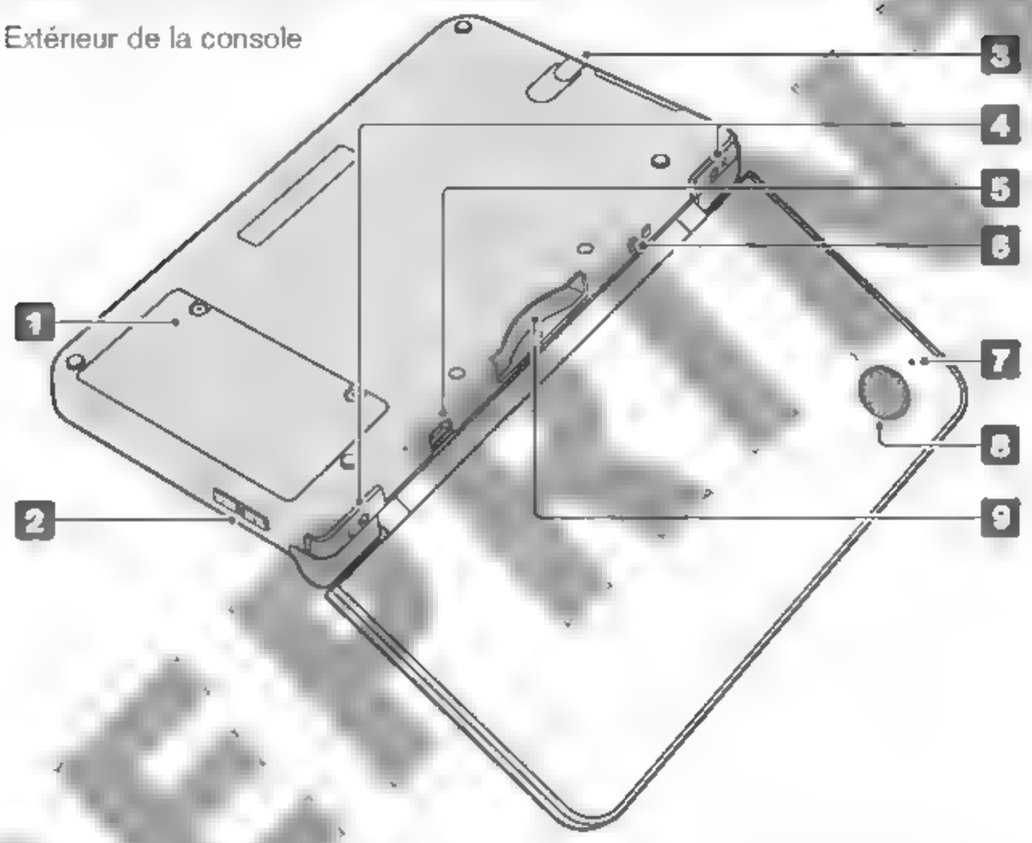
La durée d'utilisation maximale de la batterie varie selon le niveau de luminosité des écrans LCD. Elle est aussi soumise à différents facteurs tels que le logiciel utilisé ou la température ambiante. Les valeurs indiquées ne sont que des estimations. L'utilisation de la fonction de communication sans fil ou de l'appareil photo peut faire chuter la durée d'utilisation maximale de la batterie en dessous des chiffres situés à droite.

NOTE : dans les réglages d'usine, la luminosité des écrans est réglée par défaut sur le niveau 4 (élevé).

Niveau 5 (très élevé)	Environ 4 – 5 heures
Niveau 4 (élevé)	Environ 6 – 8 heures
Niveau 3 (moyen)	Environ 9 – 11 heures
Niveau 2 (bas)	Environ 11 – 14 heures
Niveau 1 (très bas)	Environ 13 – 17 heures

Console Nintendo DSi XL (suite)

Extérieur de la console



1 Couvercle de la batterie

Enlevez ce couvercle pour remplacer la batterie de la console Nintendo DSi XL.

2 Boutons de volume / luminosité

Utilisez ce bouton pour ajuster le volume sonore et la luminosité des écrans (cinq niveaux de luminosité).

3 Porte-stylet Nintendo DSi XL

Rangez toujours le stylet Nintendo DSi XL dans son emplacement après utilisation.

NOTE : n'insérez aucun autre objet que le stylet Nintendo DSi XL (UTL-004) officiel dans le porte-stylet. L'objet pourrait rester coincé ou endommager la console.

4 Boutons L et R

5 Connecteur du bloc d'alimentation

Branchez le bloc d'alimentation Nintendo DSi (fourni) dans ce connecteur pour recharger la batterie ou utiliser la console Nintendo DSi XL branchée sur secteur.

Voir p.255 →

6 Attache pour dragonne

Attachez une dragonne (accessoire vendu séparément) à cet emplacement.

7 Témoin d'utilisation de l'objectif extérieur de l'appareil photo

Ce témoin s'allume lorsque l'objectif extérieur de l'appareil photo est utilisé.

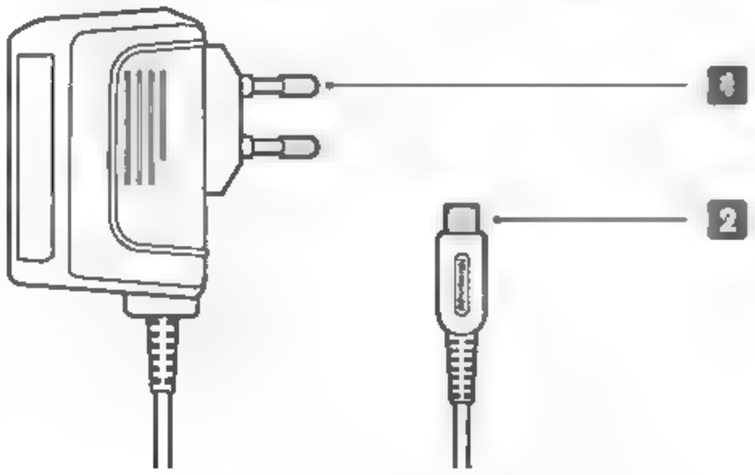
8 Appareil photo numérique (objectif extérieur)

9 Port carte DS

Insérez les cartes Nintendo DSi, les cartes compatibles Nintendo DSi et les cartes Nintendo DS dans cet emplacement.

Bloc d'alimentation Nintendo DSi (WAP 002(EUR))

Il s agit du bloc d'alimentation utilisé avec la console Nintendo DSi XL.



1 **Prise courant alternatif (AC)**

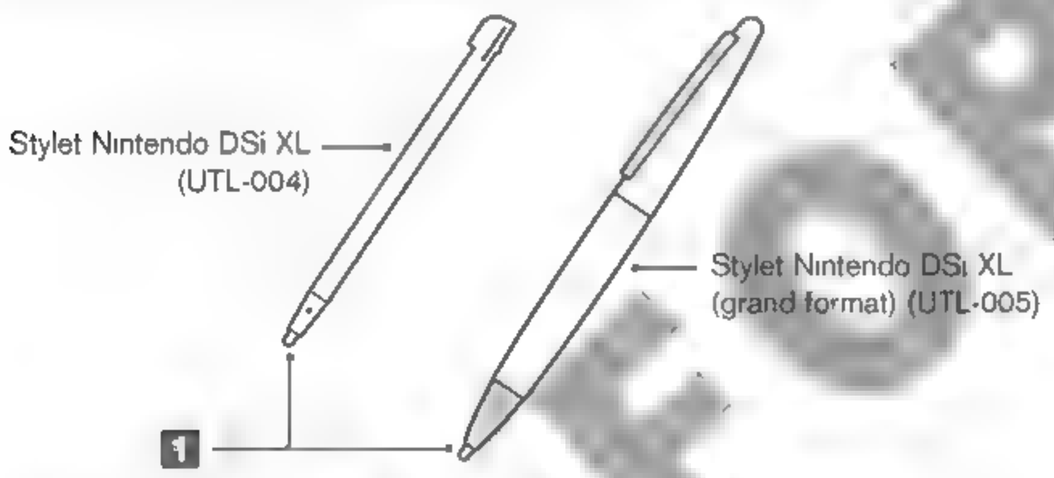
Branchez cette prise dans une prise de courant 230 volts standard.

2 **Prise courant continu (CC)**

Branchez cette prise dans le connecteur du bloc d'alimentation de la console pour recharger la batterie ou utiliser la console branchée sur secteur

Stylet Nintendo DSi XL (UTL-004) / stylet Nintendo DSi XL (grand format) (UTL-005)

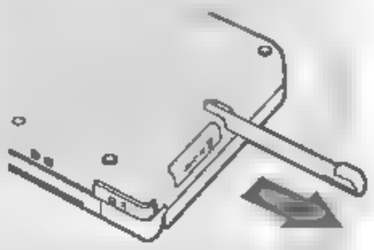
Utilisez l'un de ces stylets pour réaliser les opérations sur l'écran tactile.



1 **Pointe du stylet**

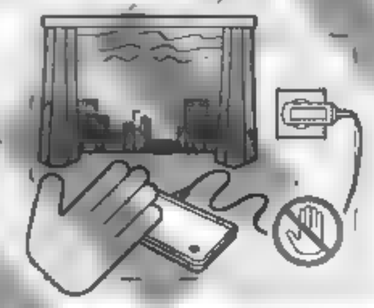
Touchez l'écran tactile avec cette partie du stylet.

Le stylet (UTL-004) est inséré dans le porte-stylet sur le côté de la console. Assurez-vous de toujours le remettre en place après utilisation.

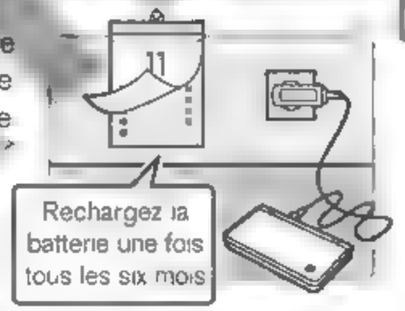


NOT FOR

ATTENTION : n'utilisez pas le bloc d'alimentation Nintendo DSi pendant un orage pour éviter tout risque de choc électrique.

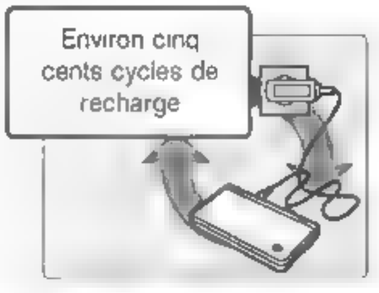


Vous devez recharger la batterie avant d'utiliser la console Nintendo DSi XL pour la première fois, ou lorsque vous ne l'avez pas utilisée pendant une période prolongée. Même si vous n'utilisez pas la console, veillez à recharger la batterie une fois tous les six mois.



En fonction des logiciels utilisés, la console dispose d'une autonomie de treize à dix-sept heures avec la batterie completement rechargee et les écrans regles sur le niveau de luminosité le plus bas (pour plus d'informations sur le réglage de la luminosité, Voir p.[illegible]). Lorsque les ecrans sont réglés sur le niveau de luminosité le plus élevé, la console dispose d'une autonomie de quatre à cinq heures.

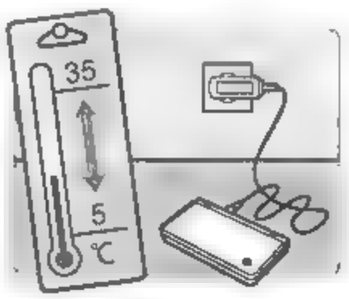
La batterie peut être rechargée environ cinq cents fois, mais ses performances peuvent baisser au fur et à mesure des cycles de recharge. L'autonomie de la console peut également varier selon certains facteurs extérieurs tels que la température ambiante (la température ideale pour recharger la batterie se situe entre + 5 et + 35 °C). Après cinq cents recharges, l'autonomie procurée par la batterie peut tomber à 70 % de ce qu'elle était au moment de l'achat.



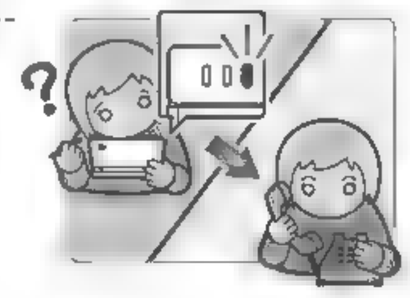
La batterie se recharge complètement en trois heures environ, selon la charge restante avant la recharge. Lorsque le témoin d'alimentation devient rouge, sauvegardez votre partie et rechargez la batterie pour éviter de perdre des données. Vous pouvez utiliser la console pendant le chargement de la batterie, mais le temps de charge est alors plus long

IMPORTANT : le bloc d'alimentation de la console Nintendo DSi (WAP-002(EUR)) n'est destiné à être utilisé qu'avec la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL. Il n'est pas compatible avec les autres modèles de Nintendo DS

Rechargez la batterie à une température ambiante comprise entre + 5 et + 35 °C. Si vous essayez de recharger la batterie alors que la température ambiante est inférieure à + 5 °C ou supérieure à + 35 °C, il se peut que la batterie s'abîme ou ne puisse pas être rechargée correctement. Il est possible que la batterie ne se recharge pas completement si la température ambiante est trop basse



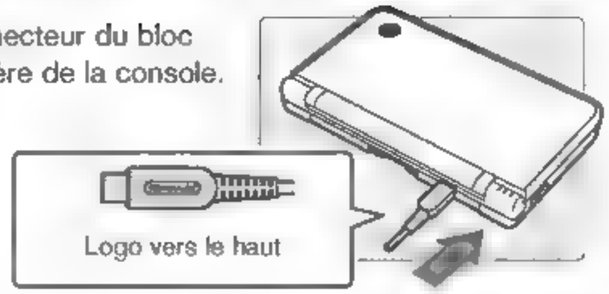
Si vous trouvez que l'autonomie de la console a sensiblement diminué, remplacez la batterie. Veuillez contacter le service consommateurs Nintendo pour obtenir plus d'informations sur la façon de vous procurer une batterie de rechange. Voir p.[illegible]



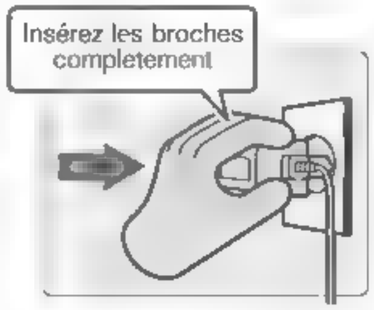
Comment recharger la batterie

1. Branchez la prise CC dans le connecteur du bloc d'alimentation qui se trouve à l'arrière de la console.

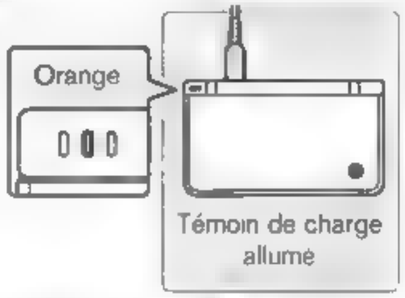
IMPORTANT : veillez à insérer la prise dans le bon sens pour éviter de l'endommager ou d'endommager le connecteur



2. Branchez la prise AC dans une prise de courant 230 volts standard. Veillez à insérer les broches complètement dans la prise. Le témoin de charge reste allumé (orange) jusqu'à ce que la batterie soit complètement rechargée. Vous pouvez utiliser la console Nintendo DSi XL pendant le chargement de la batterie, mais le temps de charge est alors plus long. Si vous rechargez la batterie pendant que vous jouez, il peut arriver que le témoin de charge ne s'éteigne pas une fois le chargement de la batterie terminé. Ceci n'est pas un dysfonctionnement



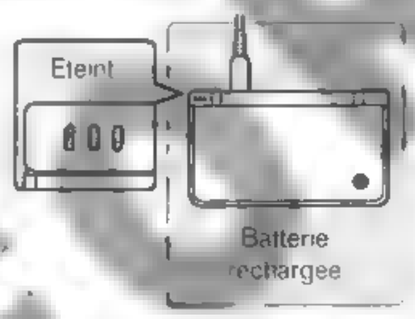
- Si le témoin de charge ne s'allume pas, assurez-vous que le bloc d'alimentation est branché correctement sur la console et sur la prise de courant
- Si le témoin de charge clignote, il se peut que la batterie soit mal insérée. Vérifiez qu'elle est correctement insérée

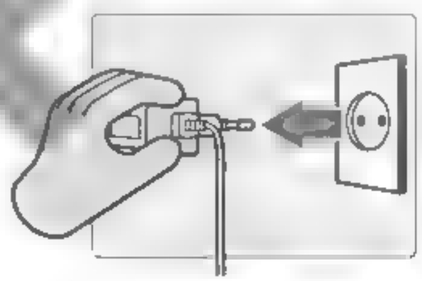


3. Attendez que la batterie soit completement rechargée

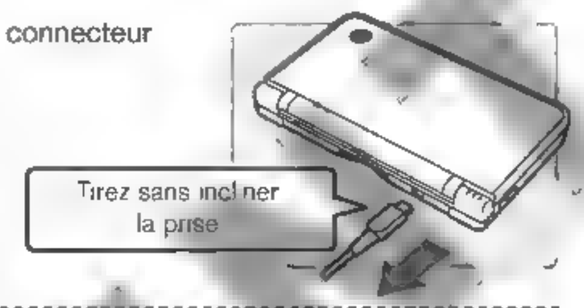
4. Le témoin de charge s'éteint lorsque la batterie est complètement rechargée. Débranchez le bloc d'alimentation de la prise murale, puis débranchez la prise CC de la console

IMPORTANT : lorsque vous débranchez une des prises du bloc d'alimentation, tirez toujours sur la prise elle-même et non sur le cordon. N'enroulez pas le cordon du bloc d'alimentation autour de la console





5. Débranchez le bloc d'alimentation du connecteur de la console en tenant la prise CC.

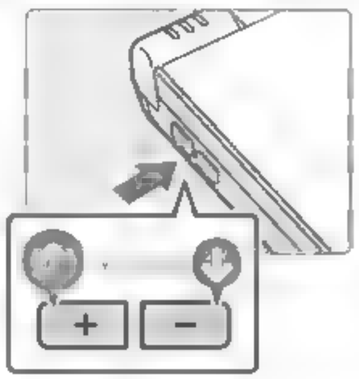


- La console Nintendo DSi XL est conçue pour être utilisée en toute sécurité avec le bloc d'alimentation Nintendo DSi (WAP-002(EUR)).
- Le bloc d'alimentation Nintendo DSi est conforme à la directive basse tension (2006/95/CE).
- Le bloc d'alimentation Nintendo DSi doit être examiné régulièrement pour vérifier que le cordon, les prises ou d'autres éléments ne sont pas endommagés.
- S'il est endommagé, le bloc d'alimentation ne doit pas être utilisé jusqu'à ce qu'il ait été réparé.
- La console Nintendo DSi XL n'est pas destinée aux enfants de moins de trois ans.
- Le bloc d'alimentation n'est pas un jouet.
- Le bloc d'alimentation ne doit être utilisé qu'en intérieur.
- Si le cordon du bloc d'alimentation est endommagé, il doit être remplacé par le service consommateurs Nintendo pour éviter tout risque d'accident.
- Débranchez le bloc d'alimentation de la console avant de la nettoyer.
- Veuillez noter que le produit, et la batterie en particulier, ne doit pas être laisse à la portee des très jeunes enfants
- N'utilisez pas le bloc d'alimentation dans un endroit extrêmement humide ou dans un endroit où il pourrait être arrosé par de l'eau ou un autre liquide, tel que du jus de fruit, de l'urine animale ou de l'huile.
- Assurez-vous de bien utiliser une prise de courant de 230 V. Si cela n'est pas possible, utilisez un adaptateur pour obtenir une tension de 230 V. N'utilisez pas de prise 230 V conjointement avec un adaptateur de voyage ou un variateur d'intensité pour lampe à incandescence, car cela pourrait changer la tension du courant électrique. La console ou le bloc d'alimentation risquent d'être endommagés si vous les utilisez avec une tension incorrecte.

NOTICE

Ajuster le volume

1. Appuyez sur le côté + ou – du bouton de volume/luminosité pour monter ou baisser le volume sonore.
   - Le réglage du volume n'affecte pas le son émis par la console lorsque vous prenez une photo.
   - Lorsque la console est en **mode veille**, il est possible de baisser le volume, mais pas de le monter.



Démarrer la console avec le volume baissé

Allumez la console tout en maintenant le côté – du bouton de volume/luminosité enfoncé

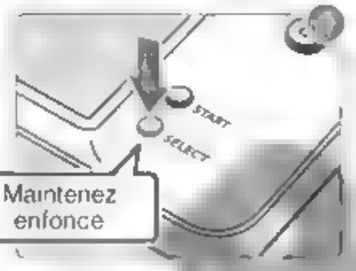
Maintenez enfoncé

Allumez la console

Ajuster la luminosité des écrans

1. Tout en maintenant le bouton SELECT enfoncé .

2. ... appuyez sur le côté + ou – du bouton de volume/luminosité pour augmenter ou diminuer la luminosité.
   - Modifier la luminosité des écrans modifie également celle du témoin d'alimentation et du témoin de communication sans fil.
   - Quand vous augmentez le niveau de luminosité des écrans, la console Nintendo DSi consomme davantage d'énergie. La couleur du témoin d'alimentation peut alors passer subitement du bleu au rouge. Peu de temps après que le témoin est devenu rouge, il est possible que la batterie se décharge complètement et que la console s'éteigne.



Maintenez enfoncé

Luminosité des écrans et autonomie de la console

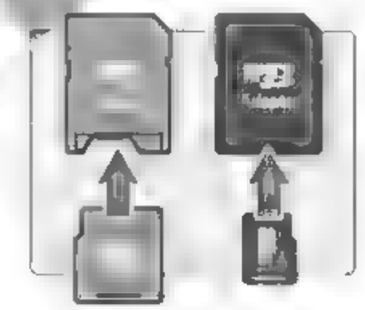
La batterie se décharge plus vite si le niveau de luminosité des écrans est élevé. A l'inverse, elle se décharge moins vite si le niveau de luminosité des écrans est bas. Ajustez la luminosité au niveau le plus confortable pour vos yeux.

Utilisez une carte SD (vendue séparément) pour :

- conserver des photos prises avec l'appareil photo Nintendo DSi,
- lire des fichiers audio sauvegardés au format AAC,
- conserver des logiciels téléchargeables et leurs données de sauvegarde.

NOTES :
- certains logiciels ou certains de leurs éléments ne peuvent pas être copiés ; les données copiées sur carte SD ne peuvent pas être utilisées sur une autre console,
- les données sauvegardées sur une carte de jeu ne peuvent pas être copiées.

Consignes d'utilisation des cartes SD



- La console Nintendo DSi XL est compatible avec les cartes SD haute capacité de plus de 2 Go ("cartes SDHC").
- Pour utiliser une carte miniSD ou microSD, vous devez posséder un adaptateur pour carte SD. Si c'est le cas, veillez à retirer l'adaptateur en entier (pas seulement la carte) après chaque utilisation. Si vous laissez l'adaptateur connecté à la console, vous risquez d'endommager la console ou de provoquer des dysfonctionnements.

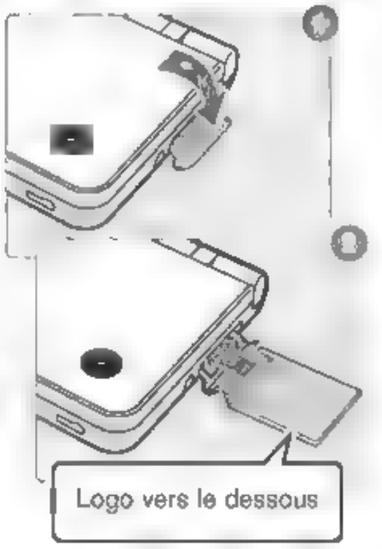
Comment insérer une carte SD

1. Dégagez le cache du port carte SD.

   NOTE : ne tirez pas et ne tordez pas le cache du port carte SD de manière excessive. Vous risquez de l'étirer ou de le déformer, et ne pourrez plus le replacer correctement.

2. Insérez la carte SD dans le port carte SD et poussez-la doucement, mais fermement, jusqu'à ce que vous entendiez un clic, puis replacez le cache.

   NOTE : le logo sur la carte SD doit être tourné vers l'arrière de la console.



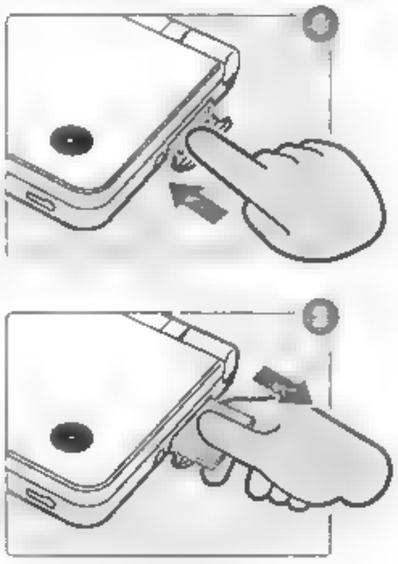
Logo vers le dessous

Comment retirer une carte SD

1. Dégagez le cache du port carte SD et appuyez sur la carte SD jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

2. Saisissez la carte SD avec vos doigts, retirez-la et replacez le cache.

   NOTE : ne retirez pas la carte SD lorsque la console lit ou écrit des données. Vous pouvez endommager la console ou la carte SD et risquez de détruire des données.

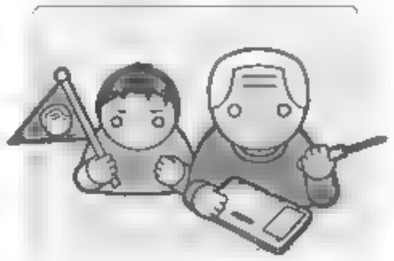


NOT FOR SALE

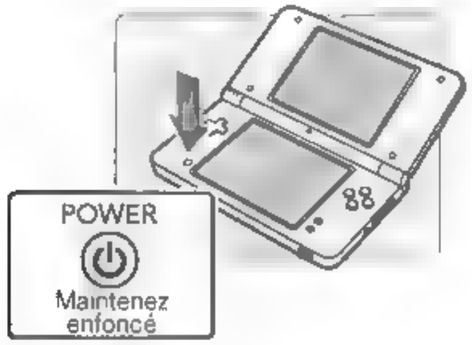
Remplacer la batterie de la console Nintendo DSi XL

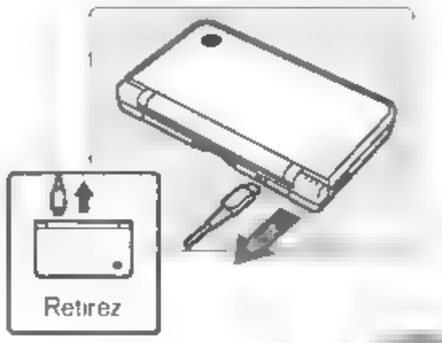
Dans le cas où vous devriez remplacer la batterie rechargeable, veuillez suivre les instructions suivantes. Les batteries de rechange sont vendues séparément. Veuillez contacter le service consommateurs Nintendo pour obtenir plus d'informations sur la façon de vous en procurer. Si vous ne désirez pas remplacer la batterie vous-même, vous pouvez envoyer votre console Nintendo DSi XL au service consommateurs Nintendo afin qu'un technicien qualifié s'occupe de réaliser cette opération pour vous.

Si la console est utilisée par un enfant, il est conseillé qu'un parent ou tuteur legal remplace la batterie à sa place

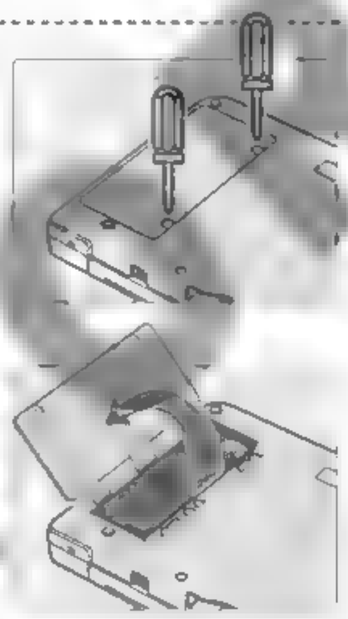


1. Veillez toujours à éteindre la console et débrancher le bloc d'alimentation avant de remplacer la batterie.

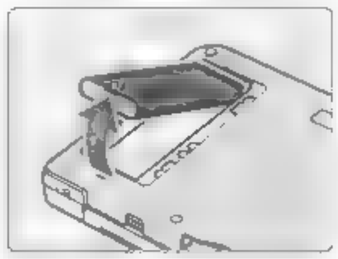




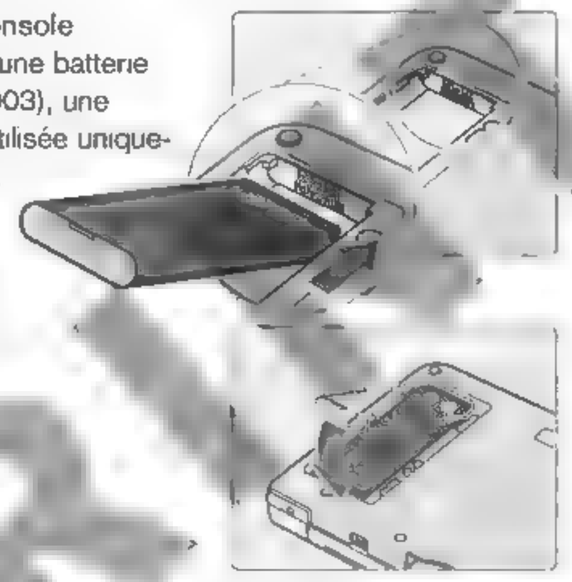
2. Retirez les vis du couvercle avec un tournevis. Retirez le couvercle et ne le jetez pas. Utilisez toujours un tournevis de taille adaptée. Utiliser un tournevis non adapté pourrait abîmer la tête des vis et empêcher la pose correcte du couvercle



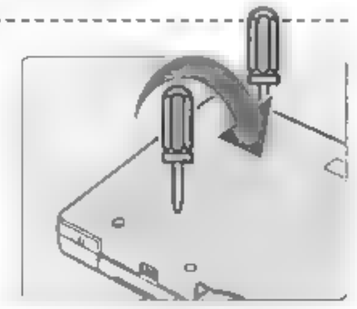
3. Aidez-vous de l'onglet dépassant de la batterie pour la retirer de la console Nintendo DSi XL.



4. Insérez la batterie neuve dans la console Nintendo DSi XL. Utilisez uniquement une batterie rechargeable Nintendo DSi XL (UTL-003), une batterie lithium-ion conçue pour être utilisée uniquement avec la console Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)). Veillez à insérer la nouvelle batterie correctement comme indiqué sur l'illustration



5. Replacez le couvercle dans sa position initiale et resserrez les vis avec précaution.



6. Pour savoir comment jeter la batterie usagée, veuillez vous référer aux instructions ci-dessous.

Je[illegible] batterie de la console Nintendo DSi XL

- Jeter la batterie dans une poubelle domestique peut nuire à l'environnement. Au moment de jeter la batterie, veuillez vous conformer aux lois et règlements en vigueur dans votre commune.
- Conformément à la directive européenne relative aux piles et aux accumulateurs ainsi qu'aux déchets de piles et d'accumulateurs (2006/66/CE), la collecte des piles ainsi que des programmes de recyclage devraient avoir été mis en place dans les Etats membres depuis le 26 septembre 2008. Si ces programmes sont disponibles dans votre pays, vous ne devez pas jeter la batterie dans votre poubelle. Pour plus d'informations, veuillez contacter le centre de traitement des déchets solides le plus proche de chez vous.

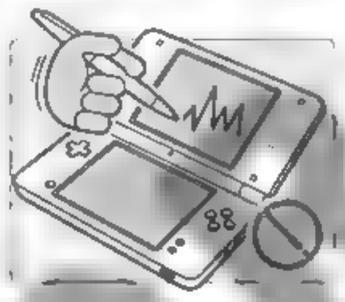
NOT FOR

Utiliser le stylet Nintendo DSi XL ou le stylet Nintendo DSi XL (grand format) et l'écran tactile

L'écran inférieur à cristaux liquides réagit au contact, d'où son nom "écran tactile". Lorsque vous jouez à un jeu proposant cette fonctionnalité, interagissez avec l'écran à l'aide du stylet Nintendo DSi XL ou du stylet Nintendo DSi XL (grand format) fournis avec la console. Touchez légèrement l'écran ou faites glisser le stylet délicatement sur sa surface.

Consignes d'utilisation du stylet Nintendo DSi XL ou du stylet Nintendo DSi XL (grand format) et de l'écran tactile

- N'utilisez que le stylet Nintendo DSi XL ou le stylet Nintendo DSi XL (grand format) pour effectuer les opérations sur l'écran tactile.
- N'exercez pas une pression excessive sur l'écran tactile car vous risqueriez de l'endommager.
- N utilisez pas le stylet s'il est endommagé ou cassé.
- N'essayez pas d'utiliser le stylet sur l'écran supérieur.
- Rangez le stylet Nintendo DSi XL dans le porte-stylet quand vous ne vous en servez pas.



Consignes de nettoyage des écrans

Si les écrans de votre console Nintendo DSi XL sont sales, portent des traces de doigts ou contiennent des corps étrangers, il se peut qu'ils ne fonctionnent pas correctement ou qu'ils s'abîment. Nettoyez-les à l'aide d'un tissu doux et propre tel qu'un tissu de nettoyage pour verres de lunettes

1. Humidifiez légèrement le tissu UNIQUEMENT avec de l'eau, et passez-le sur les écrans pour retirer la saleté

2. A l'aide d'un tissu sec, essuyez les traces d'humidité présentes sur les écrans. Répétez l'opération si nécessaire

   Si l'écran tactile ne fonctionne toujours pas après que vous l'avez nettoyé, veuillez contacter le service consommateurs Nintendo.

NINTENDO DS. XL

Mode d'emploi Nintendo DSi XL

Logiciels et paramètres

Cette section du mode d'emploi contient des explications sur les points suivants :

- **Menu Nintendo DSi**
- Logiciels intégrés
- Parametres de la console
- Connexion Internet

Consultez également la section Matériel de ce mode d'emploi

NOTE : reportez-vous à la partie Assistance technique si vous pensez que le produit ne fonctionne pas correctement

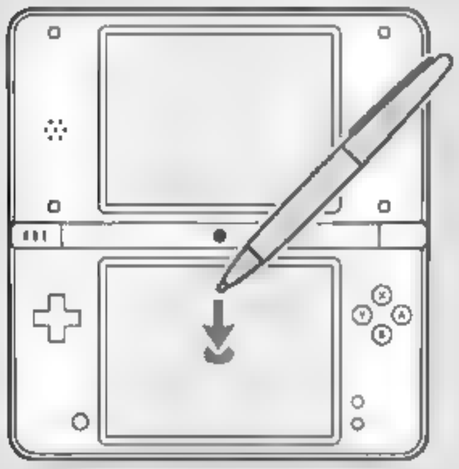
Commandes de l'écran tactile

Utilisez le stylet sur l'écran tactile pour naviguer à travers les menus et les logiciels intégrés de la console Nintendo DSi XL.

Dans ce manuel, les commandes réalisées sur l'écran tactile avec le stylet sont décrites de deux manières :

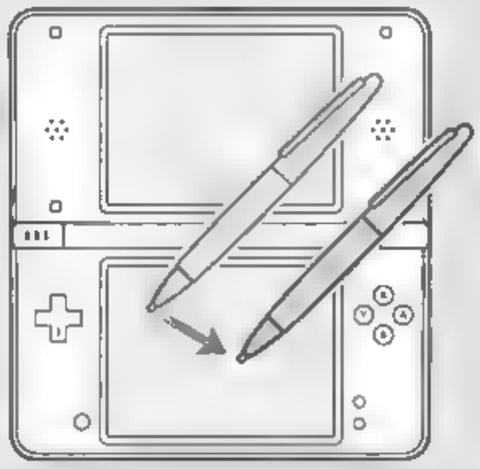
Toucher

Appuyer légèrement sur l'écran tactile avec le stylet.



Faire glisser

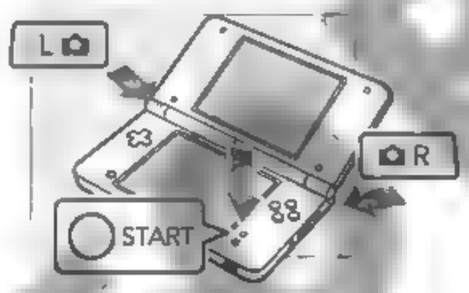
Poser le stylet sur l'écran tactile et le déplacer sur sa surface.



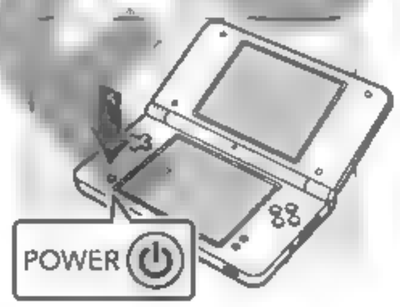
Si l'écran tactile ne réagit pas de façon satisfaisante

Vous pouvez accéder directement à l'**écran de calibrage de l'écran tactile** lorsque vous démarrez la console en suivant les étapes suivantes. Calibrez l'écran tactile si vous avez l'impression qu'il ne fonctionne pas correctement.

1. Tout en maintenant les boutons L, R et START enfoncés...



2. ... appuyez sur le bouton POWER.



Sommaire

Allumer et éteindre la console 266

Menu Nintendo DSi 268
- Description des écrans 268
- Mode appareil photo 270
- Utiliser une carte de jeu 271

Appareil photo Nintendo DSi 272
- Avant de commencer 273
- Utiliser l'appareil photo Nintendo DSi 274
- Voir l'album 284
- Options 286
- Calendrier 290

Studio son Nintendo DSi 291
- Découvrir Studio son Nintendo DSi 291
- Enregistrer et modifier des sons 292
- Partager de la musique sur une carte SD 297
- Paramètres 300

Boutique Nintendo DSi 301
- Qu'est-ce que les Nintendo DSi Points ? 301
- Comment enregistrer des Nintendo DSi Points 302

Téléchargement DSi 304
- Utiliser le téléchargement DSi 304

PictoChat 305
- Démarrer PictoChat 305
- Commandes 306

Nintendo DSi Browser 308
- Mode d'emploi du Nintendo DSi Browser 308

Paramètres de la console 310
- Paramètres de la console 310
- Gestion des données 312
- Communication sans fil DSi/Luminosité 313
- Données d'utilisateur 314
- Date/Heure/Alarme 315
- Contrôle parental 316
- Écran tactile/Test du micro 321
- Internet 322
- Mise à jour/Formater la mémoire de la console 338
- Utiliser les claviers 339

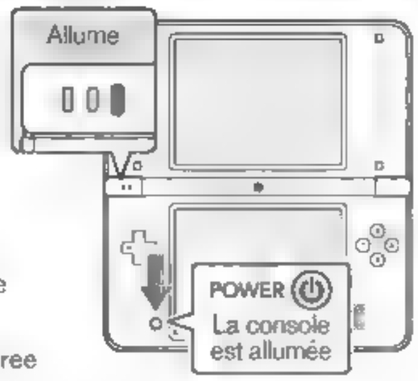
Autres 340
- Lexique 340
- Messages d'erreur et codes d'erreur 342

NOT FOR RESALE

Allumer et éteindre la console

Utiliser le bouton POWER

Lorsque vous appuyez sur le bouton POWER, le témoin d'alimentation s'allume, ce qui signifie que la console est allumée. Pour éteindre la console, maintenez le bouton POWER enfoncé environ 1/2 seconde ou plus.



NOTES :

- lorsque la console est allumée, si vous appuyez brièvement sur le bouton POWER (sans le maintenir enfoncé), la console sera réinitialisée ;
- pour plus d'informations sur le témoin d'alimentation et la durée d'utilisation de la batterie, Voir p. 252 ➔

Allumer la console pour la première fois

Suivez les étapes ci-dessous une à une pour définir vos paramètres.

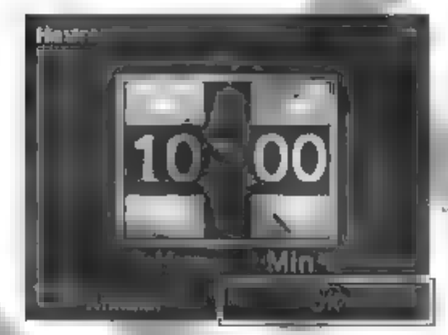
1. Touchez OK.

2. Sélectionnez votre langue, puis touchez OK.

3. Choisissez votre pays de résidence, puis touchez OK.

4. Touchez [ ] [ ] pour définir la date, puis touchez OK

5. Touchez [ ] [ ] pour régler l'heure. Touchez OK.



6. Utilisez les touches du clavier pour entrer un nom, puis touchez OK

NOTE : la longueur maximale du nom d'utilisateur est de dix caractères. Pour plus d'informations sur le clavier, voir p. 338 ➔

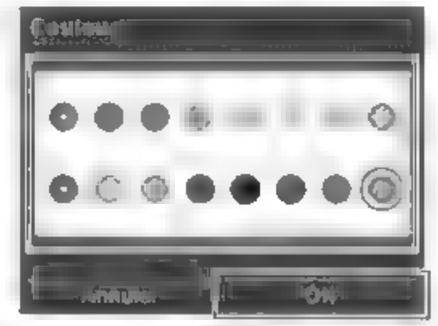
7. Utilisez les touches du clavier pour saisir un message. Touchez OK.

NOTE : la longueur maximale d'un message est de vingt-six caractères. Pour plus d'informations sur le clavier, voir p. 338 ➔

8. Touchez [ ] [ ] pour entrer votre date d'anniversaire. Touchez OK.

9. Touchez la couleur de votre choix, puis touchez OK.

NOTE : cette couleur est utilisée à divers endroits, dont le **menu Nintendo DSi**.



10. Touchez QUITTER. (Pour configurer la fonction de contrôle parental, touchez PARAMETRER. Voir p. 316 ➔)

NOTE : la fonction de contrôle parental permet aux parents ou tuteurs légaux de choisir quels contenus peuvent être utilisés ou téléchargés sur la console Nintendo DSi XL.

NOT

Menu Nintendo DSi

Le **menu DSi** apparaît automatiquement lorsque vous allumez la console. Il affiche les icônes des logiciels intégrés ainsi que l'icône de la carte Nintendo DS, compatible Nintendo DSi ou Nintendo DSi insérée, le cas échéant, dans le port carte DS de la console. Touchez les icônes pour démarrer vos jeux et vos logiciels ou accéder aux **paramètres de la console**. Vous pouvez également appuyer sur le bouton L ou R pour utiliser l'appareil photo numérique de la console Nintendo DSi et prendre des photos.

Description des écrans

Icônes apparaissant dans la liste des logiciels

Carte de jeu

Cette icône apparaît quand il n'y a aucune carte de jeu insérée dans le port carte DS.

Lorsqu'une carte de jeu est insérée dans le port carte DS, l'icône correspondante apparaît dans la liste.

Ici l'icône du jeu THE LEGEND OF ZELDA™ : PHANTOM HOURGLASS.

Logiciels intégrés

- Paramètres de la console Voir p. 310 ➔
- Appareil photo Nintendo DSi Voir p. [illegible]
- Studio son Nintendo DSi Voir p. 291 ➔
- Boutique Nintendo DSi Voir p. [illegible]
- Téléchargement DS
- PictoChat Voir p. 305 ➔
- Nintendo DSi Browser

Autres

Emplacement libre

Cette icône représente un emplacement libre susceptible d'accueillir un nouveau logiciel.

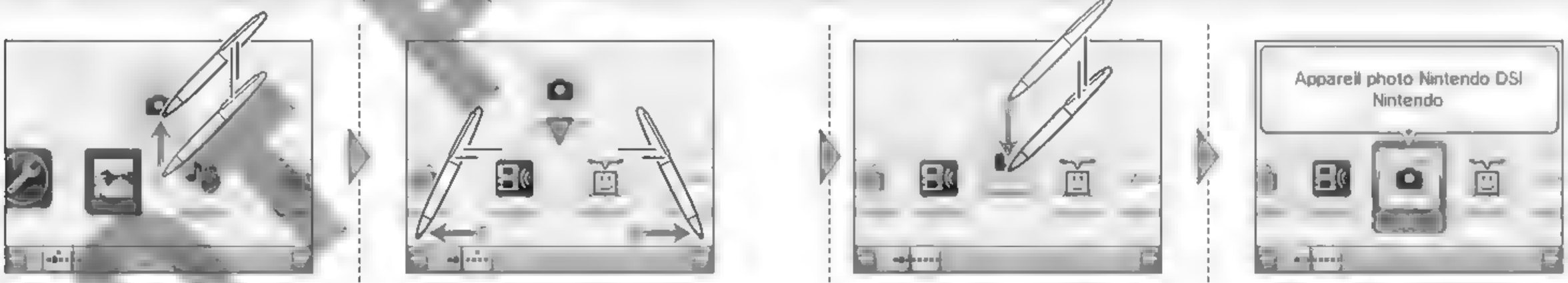
Nintendo DSi + Internet

Touchez cette icône à partir du **menu Nintendo DSi** pour regarder une vidéo et découvrir les nombreux avantages dont vous pouvez profiter en connectant votre console Nintendo DSi XL à Internet. Si vous avez besoin de libérer de l'espace, vous pouvez effacer cette vidéo après l'avoir vue.

Cadeau

Cette icône apparaît lorsque vous faites l'acquisition d'un nouveau logiciel, via la boutique Nintendo DSi par exemple. Touchez-la pour découvrir la véritable icône de votre logiciel.

Changer la disposition des icônes



1. Touchez l'icône que vous voulez déplacer et faites-la glisser vers le haut de l'écran, ou appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour sélectionner l'icône, puis appuyez sur haut sur la manette ✚.
2. Faites défiler la liste jusqu'à ce que vous trouviez un emplacement qui vous convienne.
3. Touchez à nouveau l'icône et faites-la glisser vers le bas de l'écran, ou appuyez sur bas sur la manette ✚.
4. L'icône est maintenant à sa nouvelle position.

NOA

Mode appareil photo

Appuyez sur le bouton L ou R pour passer en **mode appareil photo**.

NOTE : les photos que vous prenez sont sauvegardées dans la mémoire de la console

Nombre de photos restantes

Accéder à l'appareil photo Nintendo DSi

Prendre une photo (bouton L, R ou A)

Basculer entre l'objectif intérieur et l'objectif extérieur (bouton X)

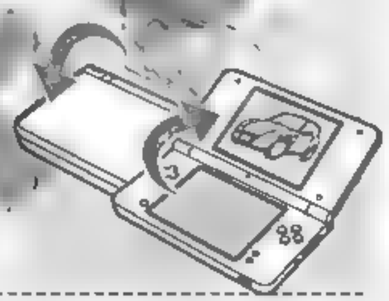
Retourner au **menu DSi** (bouton B)

Afficher/Cacher les icônes (bouton Y)

NOTE : vous pouvez aussi utiliser les boutons indiqués entre parenthèses.

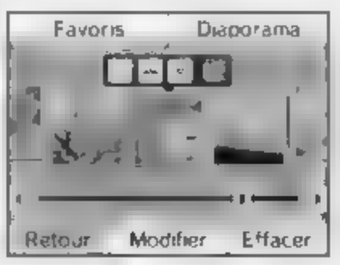
Affichage des photos sur l'écran supérieur

- Les photos prises en **mode appareil photo** apparaissent sur l'écran supérieur du **menu DSi**.



- Si vous prenez plusieurs photos en **mode appareil photo**, la photo affichée sur l'écran supérieur change à chaque fois que vous accédez au **menu DSi** ou que vous ouvrez la console pour la sortir du **mode veille**

- Vous pouvez choisir les photos qui s'affichent sur l'écran supérieur en utilisant l'**album** de l'appareil photo Nintendo DSi



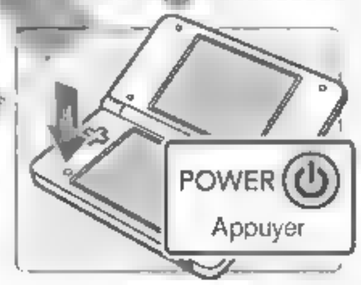
Écran de l'album de l'appareil photo Nintendo DSi

Utiliser une carte de jeu

Démarrer un jeu

1. Insérez une carte de jeu dans le port carte DS de la console.
   Si vous n'arrivez pas à insérer complètement la carte de jeu dans le port carte DS, retirez-la, puis insérez-la à nouveau en vous assurant que vous la tenez dans le bon sens et que le logo est orienté vers l'extérieur de la console.

2. Appuyez sur le bouton POWER

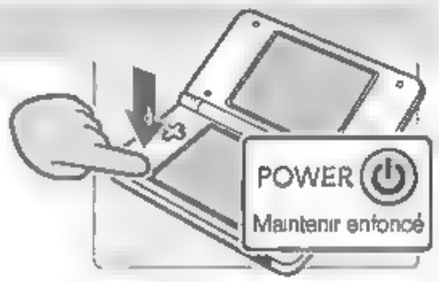


3. Touchez l'icône de la carte de jeu.

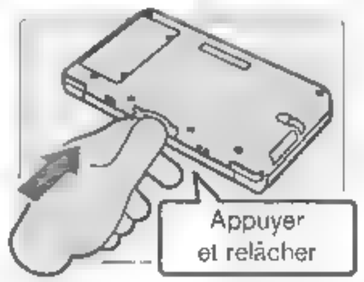
4. Consultez le mode d'emploi fourni avec votre jeu pour connaître les étapes suivantes.

Arrêter de jouer

1. Maintenez le bouton POWER enfoncé.



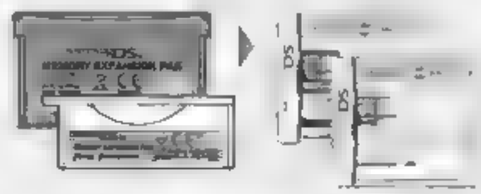
2. Appuyez sur la carte de jeu et retirez-la après avoir entendu un clic.
   Ne relâchez pas brusquement la carte de jeu après avoir appuyé dessus, sans quoi elle risque de s'éjecter rapidement hors du port carte DS.



Logiciels et accessoires Nintendo DS incompatibles

Les logiciels et accessoires suivants ne fonctionnent PAS avec la console Nintendo DSi XL.

- Nintendo DS Browser
- Cartouche d'extension mémoire Nintendo DS (NTR-011)
- Cartouche d'extension mémoire Nintendo DS Lite (USG-007)

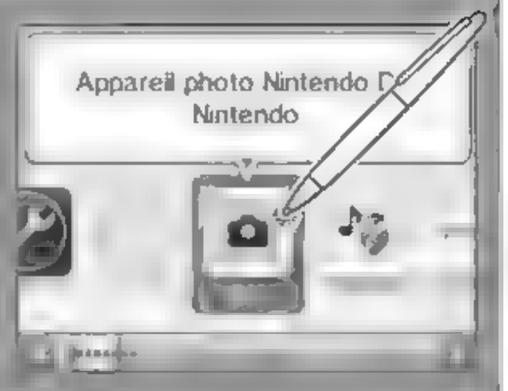


- Cartouche vibration Nintendo DS (NTR-008)

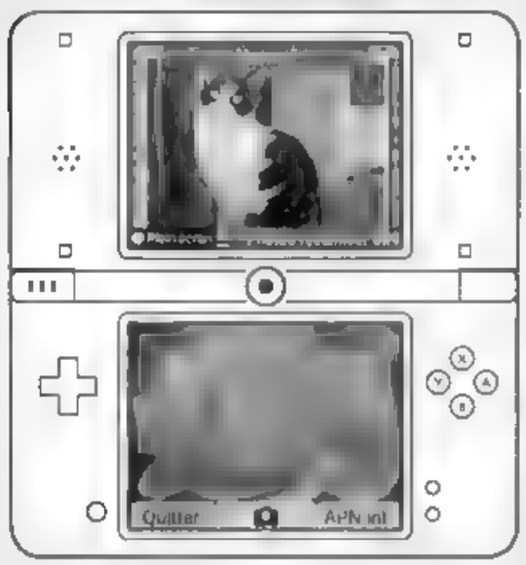
De manière générale, vous ne pouvez utiliser aucun accessoire qui nécessite d'être connecté au port cartouche Game Boy Advance™ des consoles Nintendo DS et Nintendo DS Lite, ou qui fonctionne en combinaison avec les cartouches Game Boy Advance.

Appareil photo Nintendo DSi

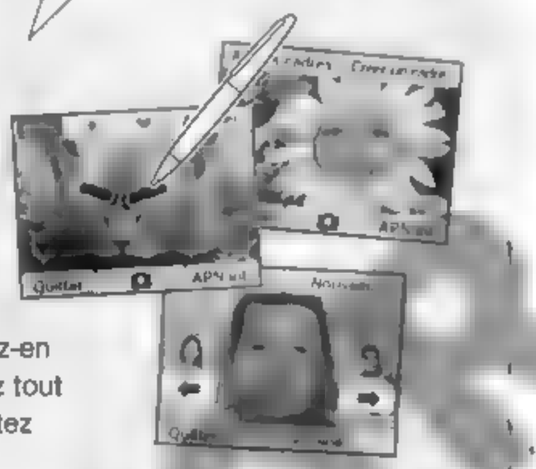
L'appareil photo Nintendo DSi vous permet de prendre des photos avec onze filtres différents, de regarder des diaporamas de vos images et d'échanger des photos avec d'autres utilisateurs de consoles Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.



Amusez-vous à prendre des photos

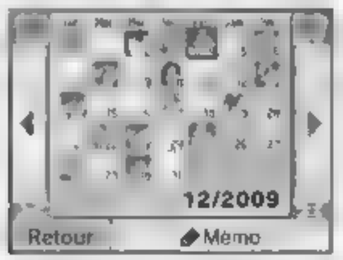


La console Nintendo DSi XL comprend deux appareils photo : un intérieur et un extérieur.



Décorez, déformez vos photos et modifiez-en les couleurs pour vous amuser, ou prenez tout simplement en photo ce que vous souhaitez

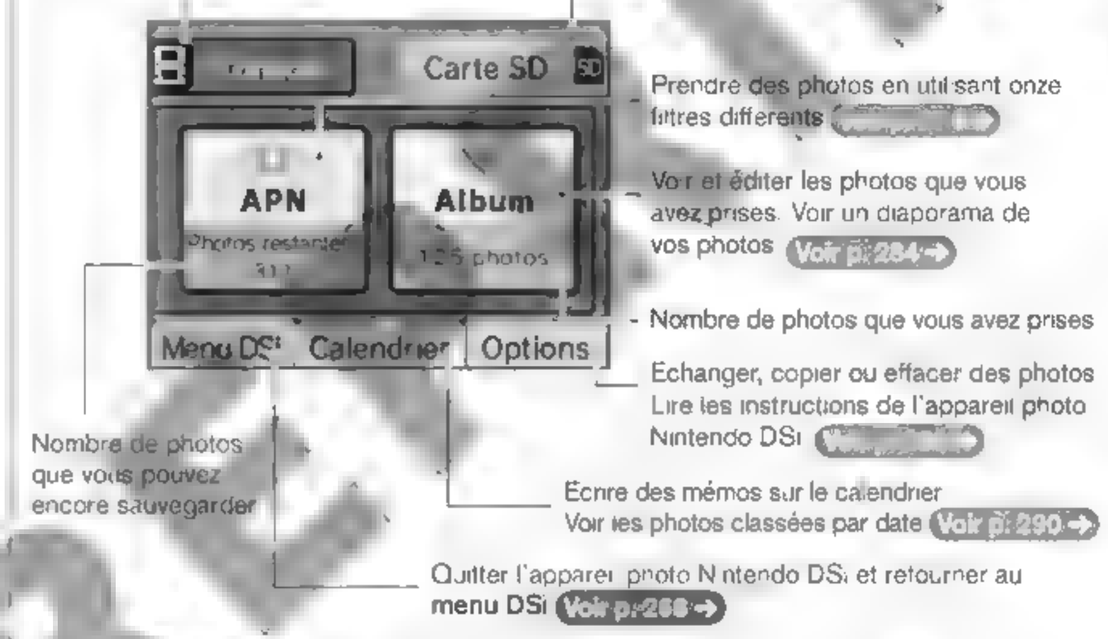
Regardez



Vous pouvez ajouter des photos dans l'album, les afficher dans un diaporama ou les regarder en les classant par date. Par ailleurs, vous pouvez sauvegarder vos photos sur une carte SD et les partager avec d'autres consoles Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL*.

Avant de commencer

Plusieurs options sont disponibles lorsque vous démarrez l'appareil photo Nintendo DSi. Touchez l'écran tactile pour faire votre choix.



* Si vous disposez d'un ordinateur pouvant lire les cartes SD, vous pouvez ainsi y regarder vos photos et les imprimer.

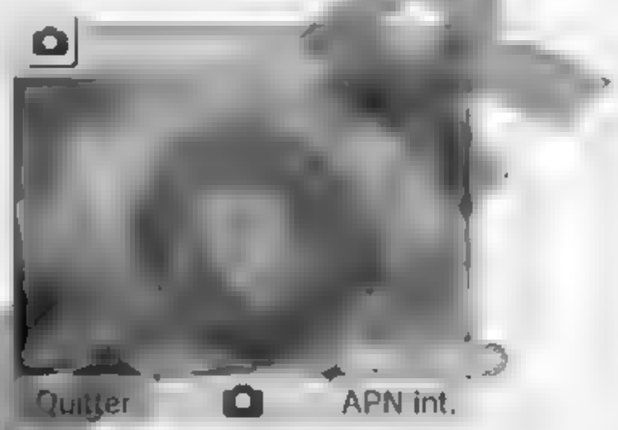
Combien de photos peuvent être sauvegardées ?

- Consultez ce qui est indiqué sous PHOTOS RESTANTES pour voir combien de photos peuvent encore être sauvegardées sur le support mémoire que vous utilisez. Notez cependant que ce nombre n'est qu'indicatif, car la place occupée par chaque image est différente.
- Puisque la taille des photos varie, il peut arriver que le nombre de photos restantes ne diminue pas, ou diminue de plus d'une photo, lorsque vous sauvegardez une image.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 3 000 photos au maximum.

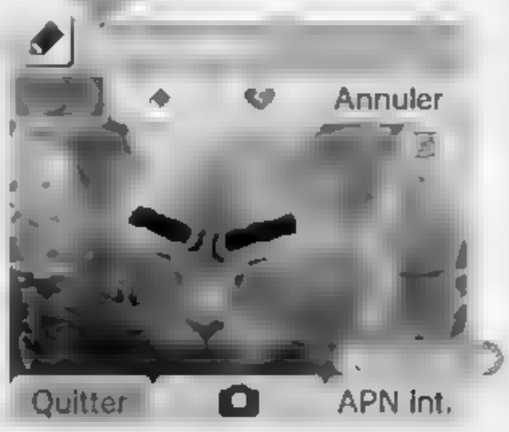
Choisir un filtre

Touchez APN dans le **menu de l'appareil photo Nintendo DSi** pour afficher l'**écran de sélection du filtre**. Sélectionnez le filtre que vous voulez utiliser, puis touchez OK.

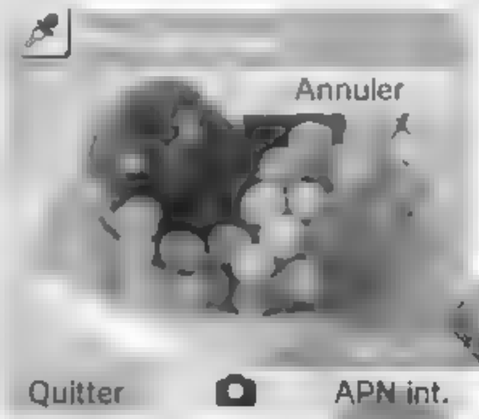


Prenez des photos sans aucun effet

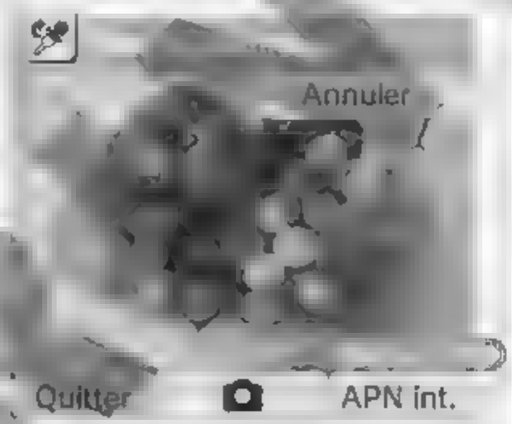
Faites glisser le stylet sur l'écran tactile pour déformer l'image.



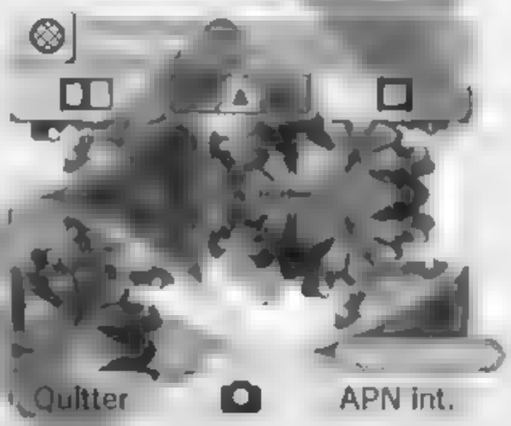
Ecrivez et dessinez sur vos photos.



Révelez les couleurs de photos en noir et blanc



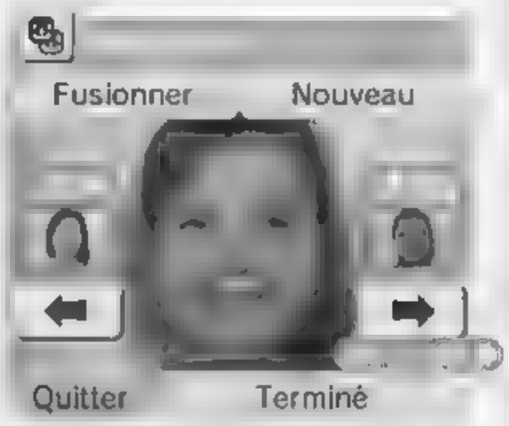
Changez les couleurs de vos photos.



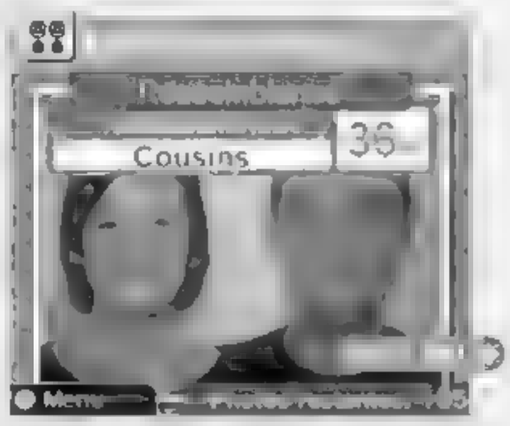
Placez des miroirs sur l'image

Ajoutez des éléments amusants sur les visages.

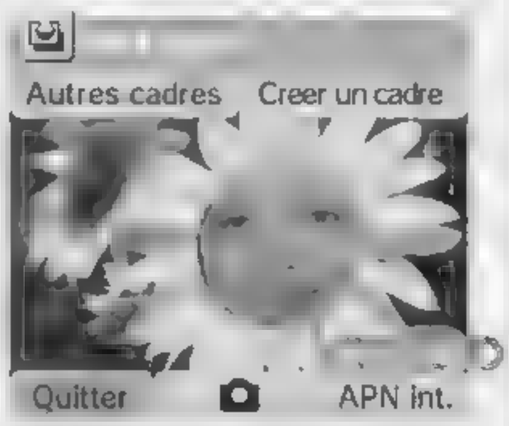
Changez les expressions sur les visages.



Combinez deux visages en un seul portrait.



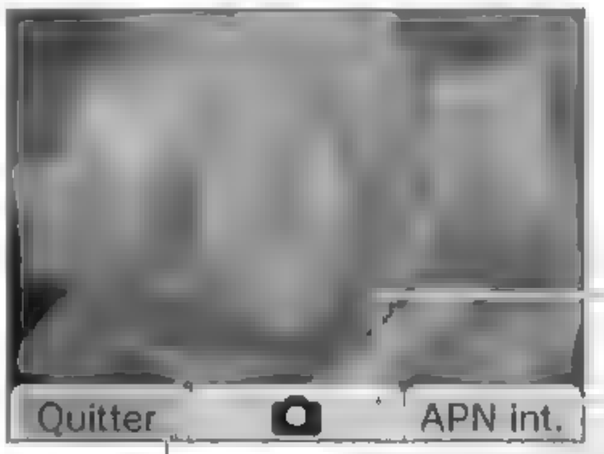
Mesurez le degré de ressemblance entre deux personnes.



Créez des cadres ou prenez des photos avec différents cadres.

Filtre normal

Prenez des photos sans ajouter aucun effet



Prendre la photo (bouton L, R ou A)

Basculer entre l'objectif intérieur et l'objectif extérieur (bouton X)

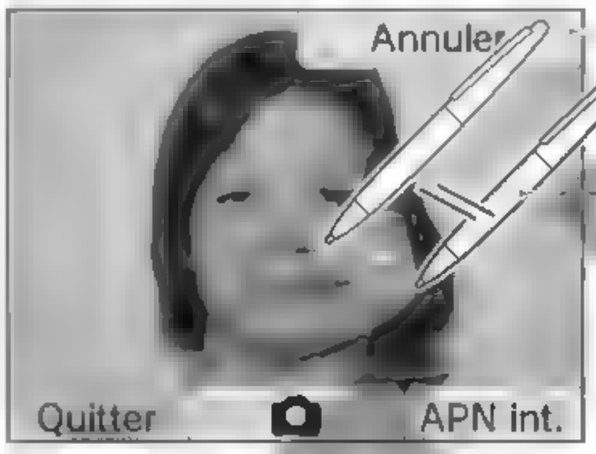
Retourner à l'**écran de sélection du filtre** (bouton B)
Voir p. 274 →

Vous pouvez cacher ou afficher le menu à l'écran (icône et autres éléments) en appuyant sur le bouton Y.

NOTE : ces commandes sont communes à tous les filtres. Vous pouvez utiliser au choix les commandes sur l'écran tactile ou les boutons indiqués entre parenthèses.

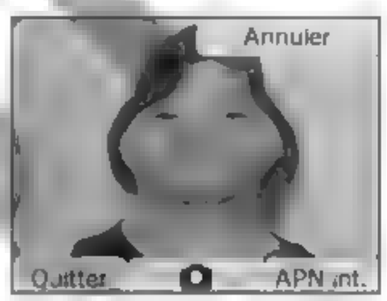
Filtre tactile

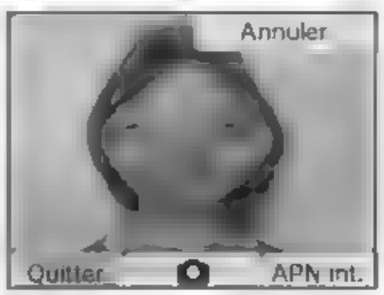
Ce filtre permet de déformer les images en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile



Annuler les déformations

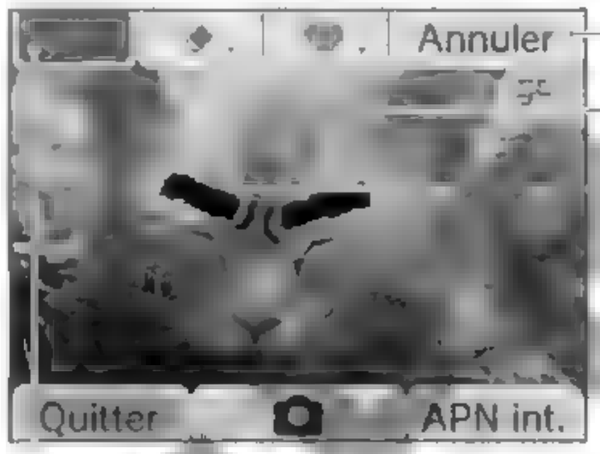
L'image est étirée en suivant les mouvements du stylet.





Crayons et tampons

Agrémentez vos photos en utilisant des crayons et des tampons



Effacer tous les graffitis

Appliquer un tampon

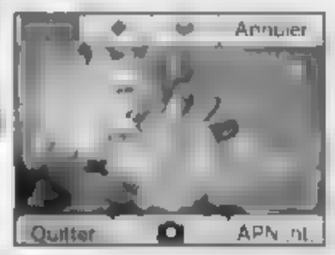
Utiliser une gomme
Choisissez la taille de la gomme parmi trois.

Utiliser un crayon ou une pipette (vous pouvez choisir l'épaisseur et la couleur du crayon)
Utilisez une pipette pour prélever une couleur à l'écran et dessiner avec cette couleur.

Utiliser une pipette

1. Sélectionnez une pipette.

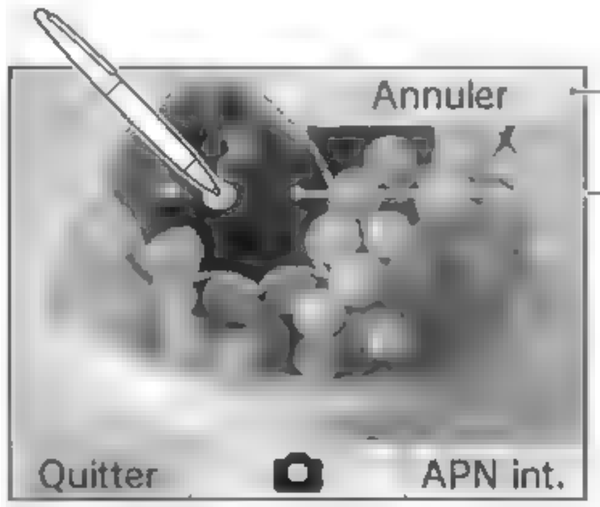
2. Touchez une couleur.



3. Le crayon prend la couleur que vous avez touchée.

Filtre pastel

Ce filtre permet de rétablir les couleurs de zones spécifiques sur une image en noir et blanc. Touchez une zone pour qu'elle reprenne ses couleurs initiales



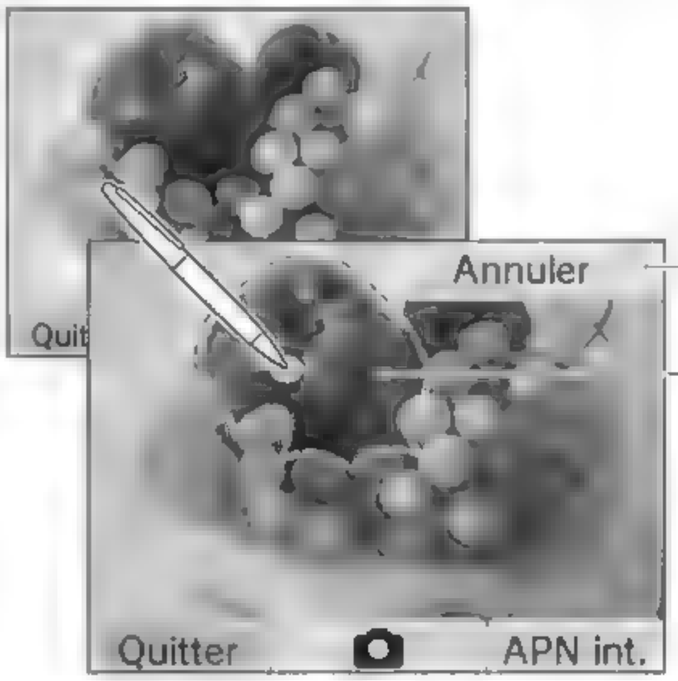
Rétablir l'image en noir et blanc

Touchez une zone pour afficher ses couleurs.

Filtre cyclochromie

Ce filtre permet de changer les couleurs de vos photos
Les couleurs d'une zone changent à chaque fois que vous touchez l'écran.

NOTE : vous ne pouvez pas changer la couleur des zones blanches, noires ou grises.

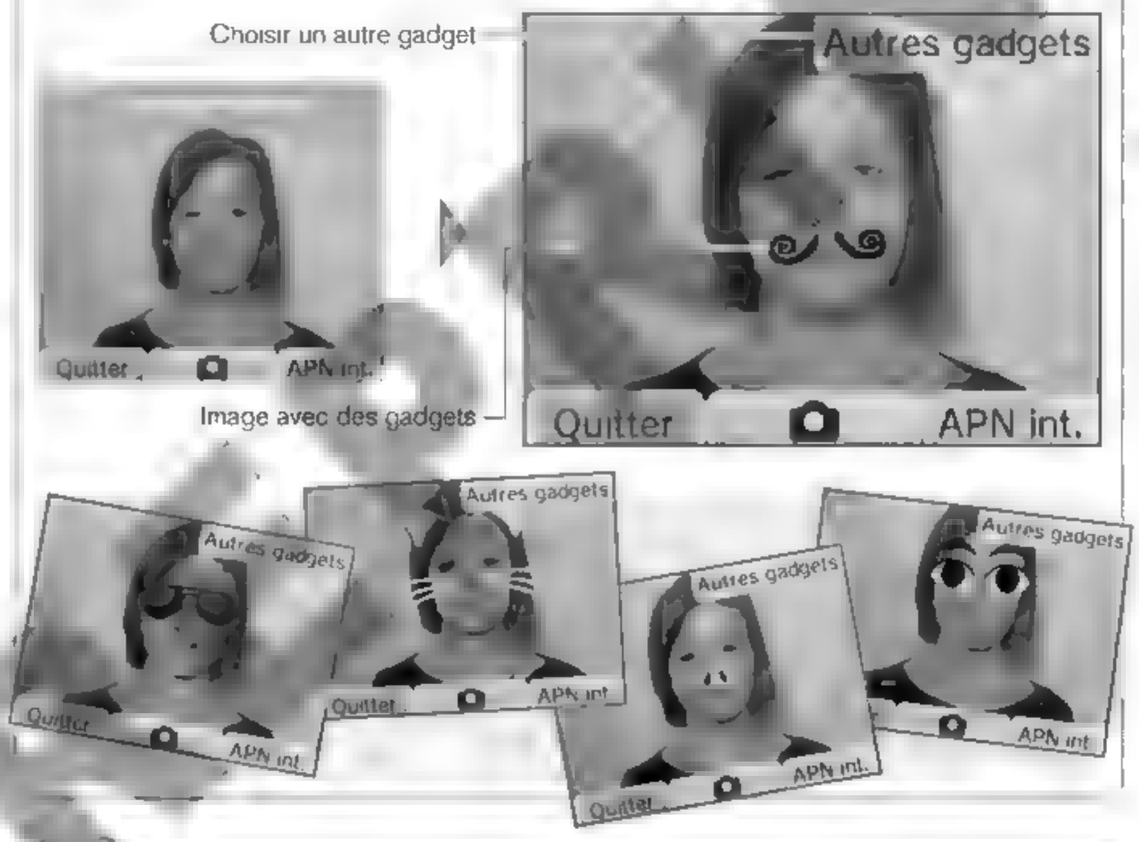


Retablir les couleurs originales

La couleur de cette zone a été changée.

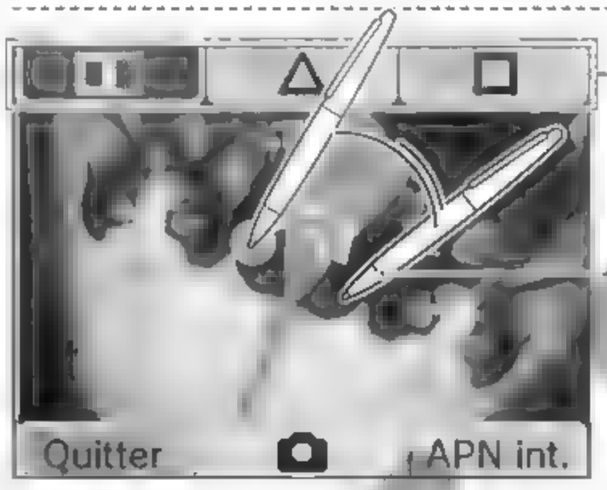
Filtre gadgets

Ajoutez des éléments amusants sur les visages.



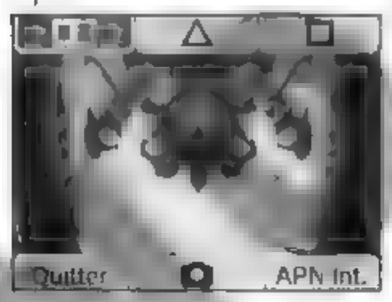
Filtre miroir

Placez des miroirs sur l'image pour créer des effets.

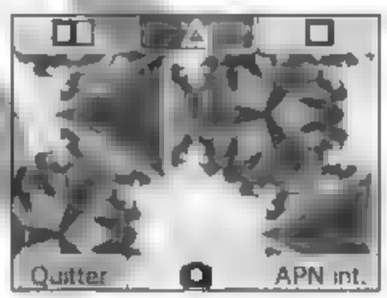


Décrivez des cercles avec le stylet sur l'écran tactile pour faire pivoter les miroirs.

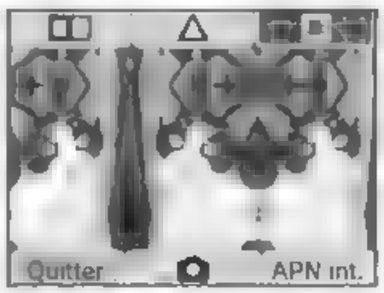
Miroir simple



Triple miroir



Quadruple miroir



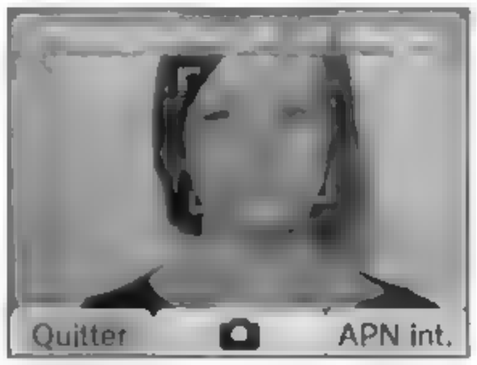
Filtre émotions

Changez les expressions sur les visages que vous photographiez

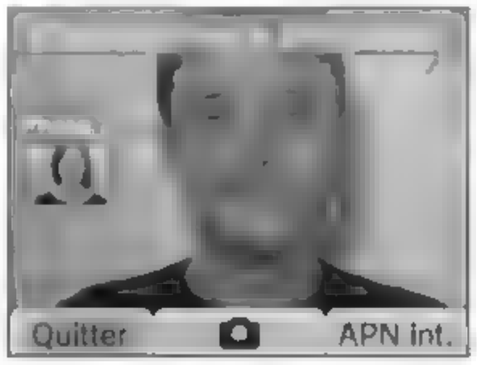
[illegible]

Ce filtre permet de combiner deux visages en un seul portrait.

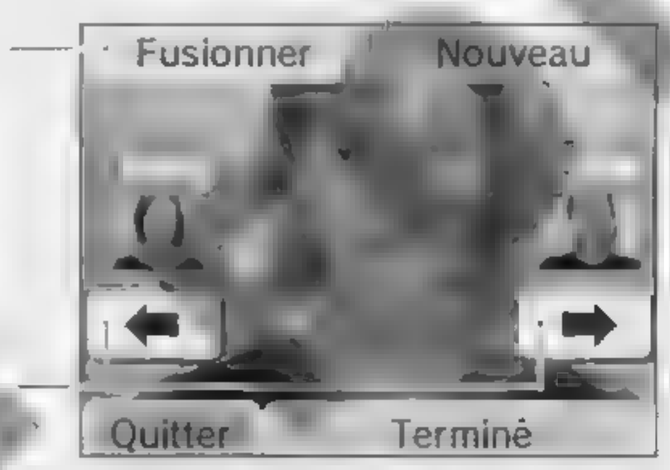
1. Prenez un premier visage en photo
   Cadrez la photo de manière à ce que le visage apparaisse le plus grand possible et au centre de l'écran.



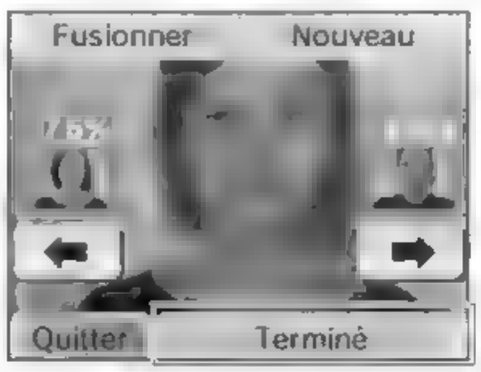
2. Prenez le second visage en photo.
   Le filtre fonctionne mieux si l'inclinaison et la taille des deux visages sont similaires.



3. Vous pouvez changer la proportion de chaque visage dans le résultat final en touchant les icônes ⬅ et ➡



4. Touchez Terminé pour sauvegarder le résultat

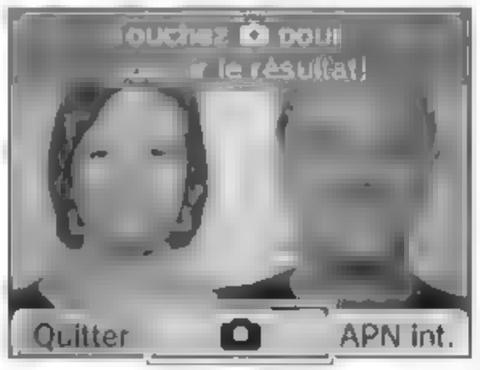


Filtre ressemblance

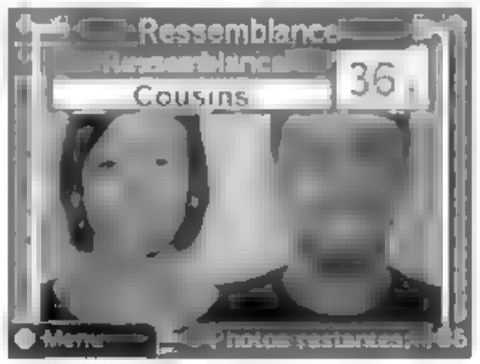
Ce filtre permet d'evaluer le degré de ressemblance entre deux visages.

1. Prenez une photo de deux personnes côte à côte.
   Un cadre rectangulaire apparaît autour d'un visage lorsqu'il a été détecté.

2. Lorsque les deux visages ont été détectés, touchez 📷.



3. Le degré de ressemblance est affiché et l'image est sauvegardée.



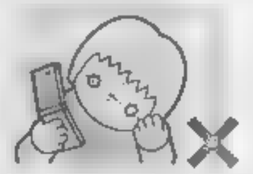
Avertissement concernant la reconnaissance faciale

Pour que la reconnaissance faciale fonctionne au mieux lorsque vous utilisez les filtres gadgets, humeurs, fusion ou ressemblance, veuillez tenir compte des points suivants :

assurez-vous que l'éclairage est suffisant ;

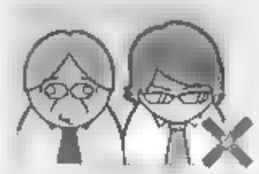
assurez-vous que les visages apparaissent en entier sur l'écran ;

essayez de prendre les visages bien en face ;



n'inclinez pas la tête ;

degagez le visage en soulevant les cheveux, par exemple ;



retirez les lunettes

Veuillez noter que même si vous respectez ces conditions, la reconnaissance faciale n'est pas toujours optimale.

NOT REP

Utilisez ce filtre pour prendre des photos avec un cadre (c'est-à-dire une photo dont une partie a été effacée). Vous pouvez utiliser les cadres préenregistrés dans l'appareil photo Nintendo DSi ou créer vos propres cadres.

Creer un cadre original

Selectionner un autre cadre

Cadre actuel

Créer un cadre

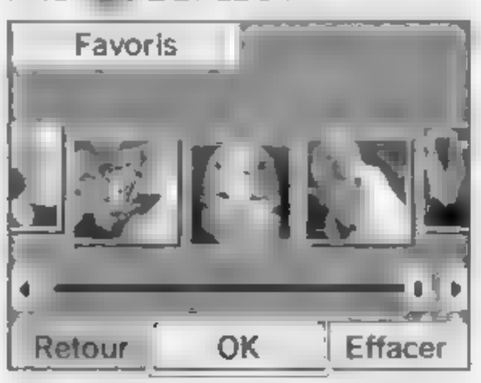
1. Touchez CREER UN CADRE sur l'écran tactile.

2. Vous pouvez prendre une nouvelle photo comme base pour votre nouveau cadre ou bien utiliser une photo que vous avez déjà prise.

3.

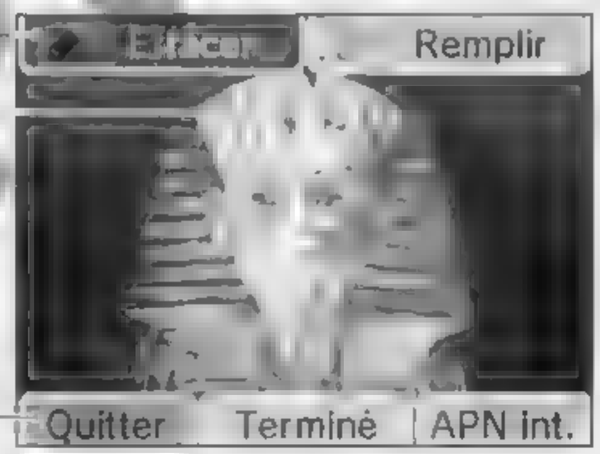
Prenez une photo qui servira de base pour créer un nouveau cadre.

PHOTO DE L'ALBUM



Selectionnez la photo que vous voulez utiliser pour créer un cadre, puis touchez OK.

4. Touchez l'écran tactile pour effacer certaines parties de la photo



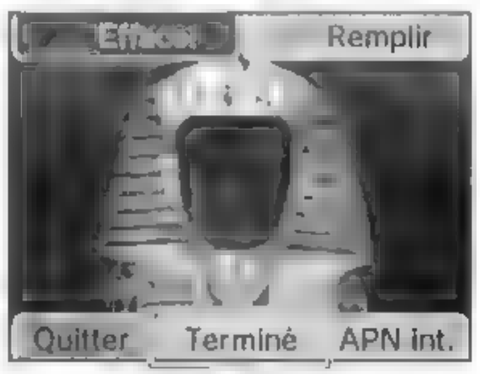
Choisir la taille de la gomme

Remplir les zones

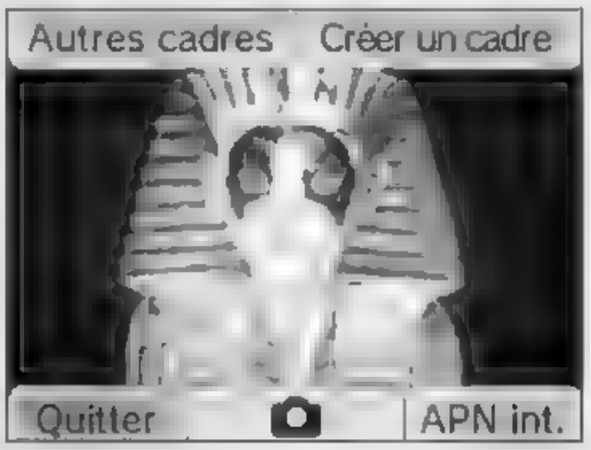
Retourner à l'écran précédent

5. Touchez Terminé pour sauvegarder votre cadre

L'image est sauvegardée en tant que nouveau cadre. Vous pouvez la sélectionner parmi les AUTRES CADRES.

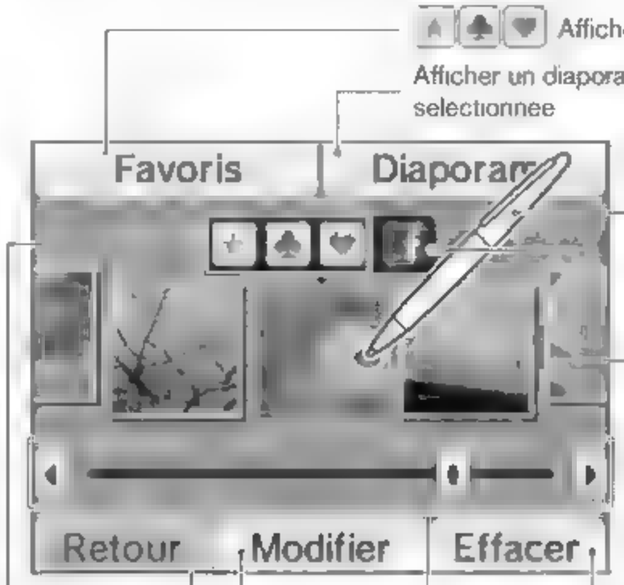


Sélectionnez le cadre de votre choix et prenez toutes sortes de photos amusantes !



Voir l'album

Touchez ALBUM dans le **menu de l'appareil photo Nintendo DSi** pour afficher des miniatures de vos photos. Vous pouvez afficher, modifier ou effacer vos photos depuis l'album.



- Afficher les photos que vous avez marquées
- Afficher un diaporama en commençant par la photo sélectionnée
- Touchez la miniature pour afficher la photo en grand
- Faites glisser le stylet sur les miniatures pour les faire défiler.
- Envoyez la photo sélectionnée sur Facebook™.
  - Vous devez disposer d'un compte Facebook
  - Accédez au site de Facebook via un navigateur Internet si vous souhaitez effacer des photos que vous avez envoyées

  pour plus d'informations sur Facebook
- Effacer la photo sélectionnée
- Faire défiler les miniatures
- Appliquer un filtre sur la photo sélectionnée
- Retourner au **menu de l'appareil photo Nintendo DSi**

Favoris

Marquez vos photos préférées avec les icônes pour organiser votre album plus facilement.

NOTE : les photos marquées sont affichées aléatoirement sur l'écran supérieur dans le **menu DSi**, et les photos que vous prenez directement depuis le **menu DSi** via le **mode appareil photo** sont marquées automatiquement .

Diaporama

Sélectionnez DIAPORAMA sur l'**écran de l'album** pour afficher les photos les unes après les autres

- Arrêter le diaporama
- Changer l'ordre d'affichage, les effets ou la musique
- Mettre en pause / reprendre le diaporama

↑ Menu d'options affiché sur l'écran tactile

Paramètres du diaporama

Changer l'ordre des photos

PAR DEFAUT – Afficher les photos dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans l'album

ALEATOIRE – Afficher les photos dans un ordre aléatoire

- Changer les effets d'affichage
- Changer la musique
- Confirmer les paramètres et reprendre le diaporama

A propos des miniatures

- Les photos sont affichées dans l'ordre dans lequel elles ont été prises (photo la plus récente à droite). Lorsque vous affichez les photos marquées en sélectionnant FAVORIS, elles sont affichées dans l'ordre dans lequel elles ont été marquées.
- Les photos qui ne peuvent pas être affichées (parce que leur format n'est pas compatible par exemple) apparaissent dans la liste sous cette forme
- S'il y a beaucoup de photos à afficher, l'affichage des miniatures peut prendre un certain temps.

Afficher des photos dans le menu DSi

Seules les photos marquées s'affichent sur l'écran supérieur du **menu DSi**. Ajoutez une marque aux photos que vous souhaitez ajouter au **menu DSi**, ou enlevez la marque de celles que vous ne souhaitez plus afficher. Les photos créées avec d'autres logiciels ne peuvent pas y être affichées, même si elles sont marquées

Fichiers d'image

- L'appareil photo Nintendo DSi ne permet d'afficher ou de modifier que les photos prises avec la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL. Les photos prises avec un autre appareil photo numérique ou un téléphone portable ne peuvent pas être affichées. De même, les photos prises avec la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL et sauvegardées sur carte SD ne peuvent plus être affichées avec l'appareil photo Nintendo DSi si leur nom, la position de leurs données sur la carte SD ou leur contenu ont été modifiés avec un ordinateur ou un autre appareil
- Les fichiers des photos prises avec la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL contiennent également des données pour l'affichage en miniature. Si une photo prise avec l'appareil photo Nintendo DSi est modifiée avec un ordinateur ou un autre appareil, il n'est pas garanti que ces modifications soient reportées sur l'affichage miniature. Par conséquent, des tiers pourraient accéder à la miniature non modifiée d'une photo si elle est postée sur un site Internet, par exemple. Les modifications effectuées sur une photo avec la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL sont par contre toujours reportées sur la miniature.

Facebook est une marque de Facebook, Inc

Le s te Facebook est un réseau social géré par Facebook, Inc., une société basée aux Etats-Unis, destiné aux personnes de 13 ans et plus. Vous pouvez utiliser Facebook pour rester en contact avec votre famille et vos proches, partager des photos et vous faire des amis. Pour en savoir plus, visitez le site www.facebook.com. Les photos que vous envoyez ou les données personnelles que vous fournissez lors de la création d'un compte Facebook sont contrôlées et gérées par Facebook, Inc. Consultez la politique sur la vie privée de Facebook pour plus d'informations sur l'utilisation de vos données personnelles par Facebook.

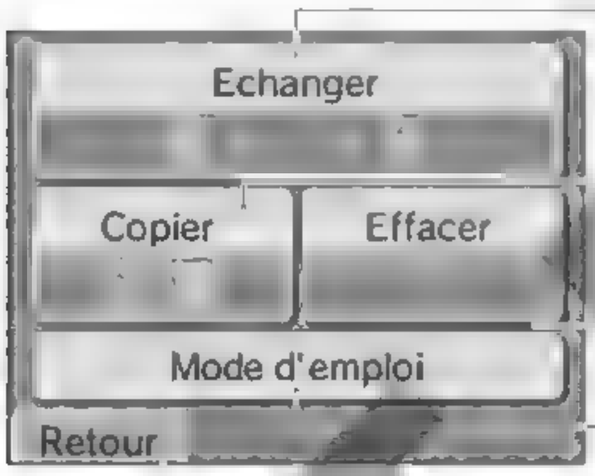
Pour les mineurs :

Demandez à un parent ou un tuteur de vous expliquer le fonctionnement du site. Demandez une autorisation avant d envoyer des photos. N'oubliez pas que les photos envoyées sur Facebook sont visibles sur Internet et accessibles par un grand nombre d'utilisateurs. N'envoyez aucune photo qui pourrait être illegale, inappropriee, blessante ou qui ne respecterait pas les droits d'un tiers, tels que les droits à l'image, relatifs à la vie privée ou aux copyrights. Demandez toujours l'autorisation des personnes representées sur les photos que vous souhaiteriez envoyer.

Pour les parents ou tuteurs :

Les photos envoyées sur Facebook par vos enfants seront visibles par un grand nombre de personnes. En tant que responsable, il est important que vous connaissiez les activites de votre enfant sur Internet. Consultez le site www.facebook.com pour en savoir plus sur Facebook. Si vous souhaitez interdire l'envoi de photos par votre enfant, activez la fonction de contrôle parental.

Sélectionnez OPTIONS dans le **menu de l'appareil photo Nintendo DSi** si vous souhaitez échanger, copier ou effacer des photos ou des cadres. Vous pouvez également effacer des mémos depuis les options.



Echanger des photos ou des cadres avec une autre console Nintendo DSi ou Nintendo DS XL

Copier des photos ou des cadres de la mémoire de la console à la carte SD ou inversement

Effacer des photos, des cadres ou des mémos

Lire le tutoriel de l'appareil photo Nintendo DSi

Retourner au **menu de l'appareil photo Nintendo DSi**

A propos des échanges de photos et de cadres

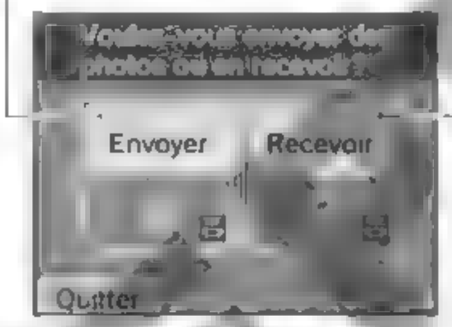
Veuillez noter les points suivants lors de l'échange de photos ou de cadres :

- les photos et les cadres envoyés via les fonctions de communication sans fil de la conso e Nintendo DSi XL sont susceptibles d'être modifiés et diffusés par la personne qui les reçoit ou par un tiers ,
- une fois que vous avez envoyé des photos ou des cadres à un tiers, vous ne pouvez ni les effacer ni limiter l'utilisation qui en est faite ;
- veuillez respecter le droit à l'image, le droit à la vie privée et les copyrights.

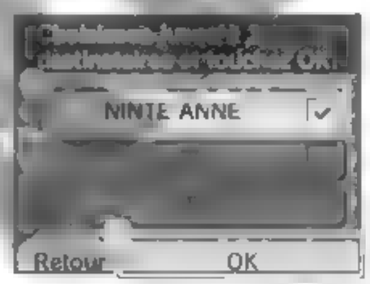
Echangez des photos ou des cadres avec une autre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

Lorsque vous envoyez des images

1. Touchez ENVOYER. Attendez que les destinataires potentiels apparaissent.



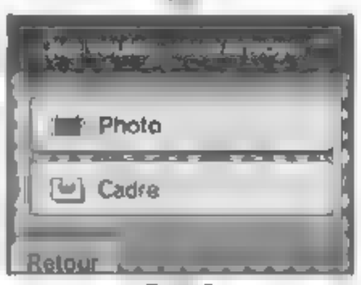
2. Choisissez jusqu'à trois destinataires. Touchez OK.



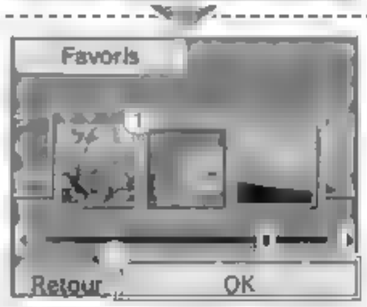
Vous pouvez envoyer vos photos à trois consoles Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL à la fois

3. Sélectionnez le support mémoire dans lequel vous allez choisir la photo ou le cadre (mémoire de la console ou carte SD).

4. Choisissez d'envoyer une photo ou un cadre.



5. Sélectionnez l'image que vous voulez envoyer, puis touchez OK.

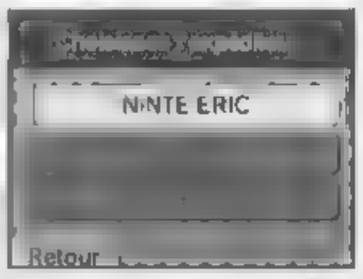


6. Confirmez votre choix en touchant OUI.

Lorsque vous recevez des images

1. Touchez RECEVOIR.
2. Choisissez où vous voulez sauvegarder l'image.

3. Choisissez l'expéditeur.

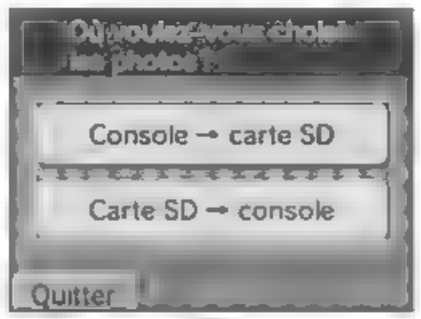


Tout est prêt pour recevoir des images

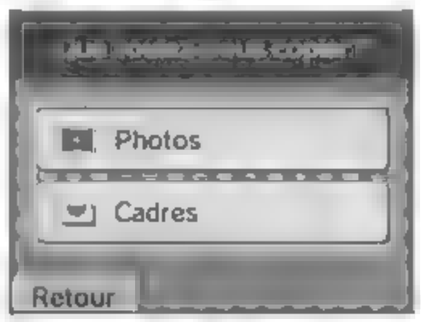
er des photos ou des cadres

Vous pouvez copier des photos ou des cadres créés avec votre Nintendo DSi XL vers une carte SD. Si vous n'avez pas modifié ou renommé un cadre ou une photo, vous pouvez les transférer de nouveau dans la mémoire de la console

1 Sélectionnez l'emplacement où est sauvegardée l'image (carte SD ou mémoire de la console).



2 Sélectionnez le type d'image que vous voulez copier.



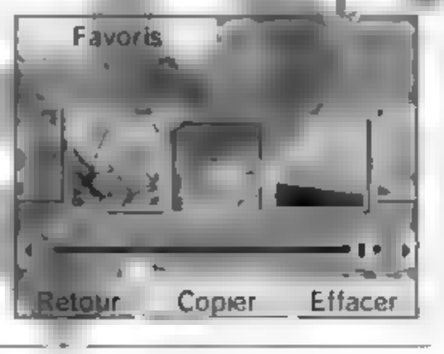
3 Sélectionnez les images que vous voulez copier.

NOTE : dans cet exemple, des photos sont copiées.

Si vous sélectionnez 1 PAR 1, vous pouvez choisir individuellement l'image que vous voulez copier.

4 ① Sélectionnez l'image.
② Touchez COPIER.

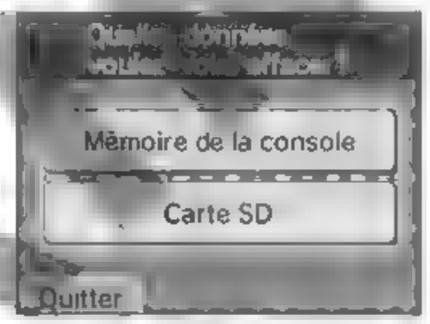
NOTE : dans cet exemple, des photos sont copiées



[redacted]

Vous pouvez effacer des photos, des cadres ou des mémos sauvegardés dans la mémoire de la console ou sur carte SD.

1 Sélectionnez l'emplacement où est sauvegardé l'élément (carte SD ou mémoire de la console).



2 Sélectionnez le type d'élément que vous voulez effacer

NOTE : dans cet exemple, les éléments sont choisis dans la mémoire de la console. Comme les mémos ne peuvent être sauvegardés que dans la mémoire de la console, cet élément n'apparaît que lorsque vous choisissez la mémoire de la console comme emplacement

Si vous voulez effacer tous les mémos, confirmez votre choix en touchant OUI sur l'écran de confirmation.

3 Sélectionnez les photos ou les cadres que vous voulez effacer.

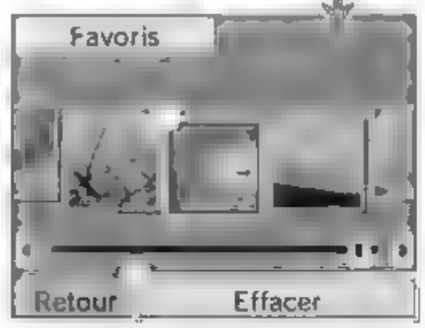
NOTE : dans cet exemple, une photo va être effacée.

Attention !
Si vous avez choisi d'effacer toutes les photos, tous les cadres ou une catégorie de photos marquées, il est possible d'interrompre le processus d'effacement. Cependant, certaines images auront peut-être déjà été effacées.

Sélectionnez 1 PAR 1 pour effacer les images individuellement.

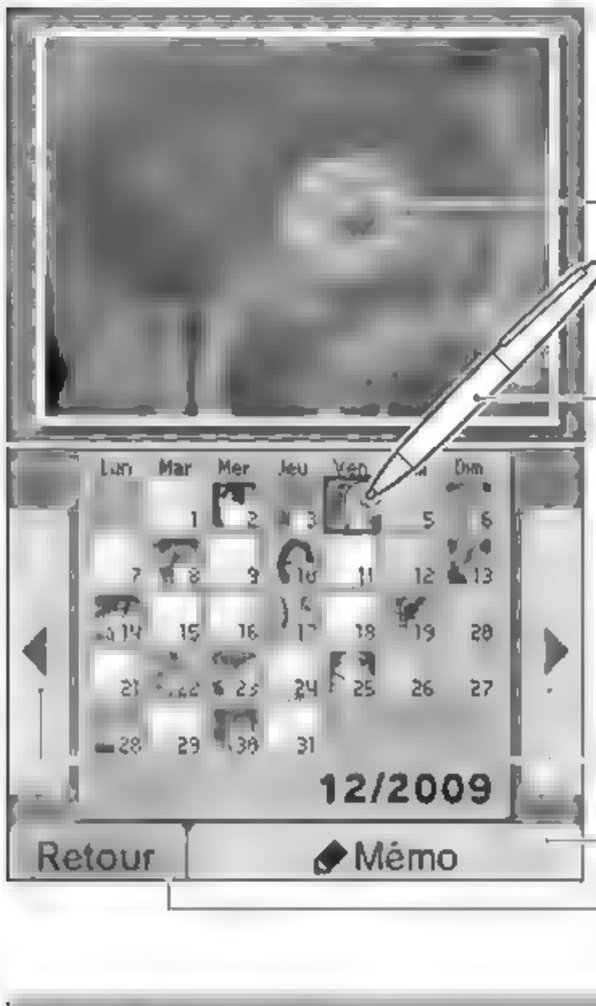
4 ① Sélectionnez une image.
② Touchez EFFACER.

NOTE : dans cet exemple, une photo va être effacée



NOT

Sélectionnez CALENDRIER dans le **menu de l'appareil photo Nintendo DSi** pour afficher le calendrier sur l'écran tactile.



Touchez une date pour afficher le mémo correspondant et une photo prise ce jour-là.

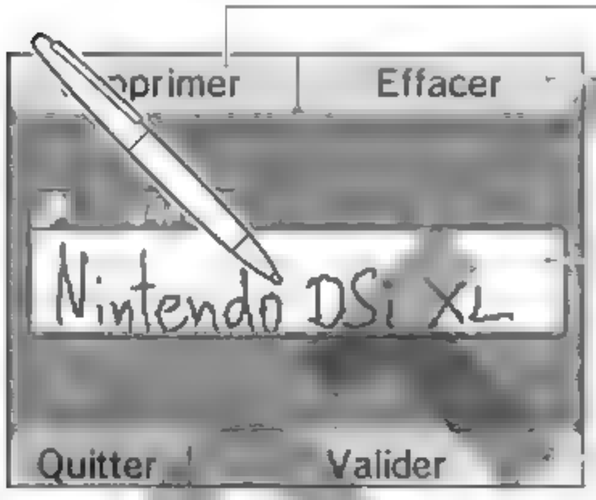
Si plusieurs photos ont été prises le même jour, elles s'affichent à tour de rôle à intervalles réguliers.

Afficher le mois précédent ou suivant

Ecrire un mémo pour le jour sélectionné

Retourner au **menu de l'appareil photo Nintendo DSi**

Vous pouvez écrire un mémo au stylet pour chaque jour, pour prendre des notes sur un événement ou sur les circonstances dans lesquelles des photos ont été prises, par exemple. Les mémos sont sauvegardés dans la mémoire de la console.

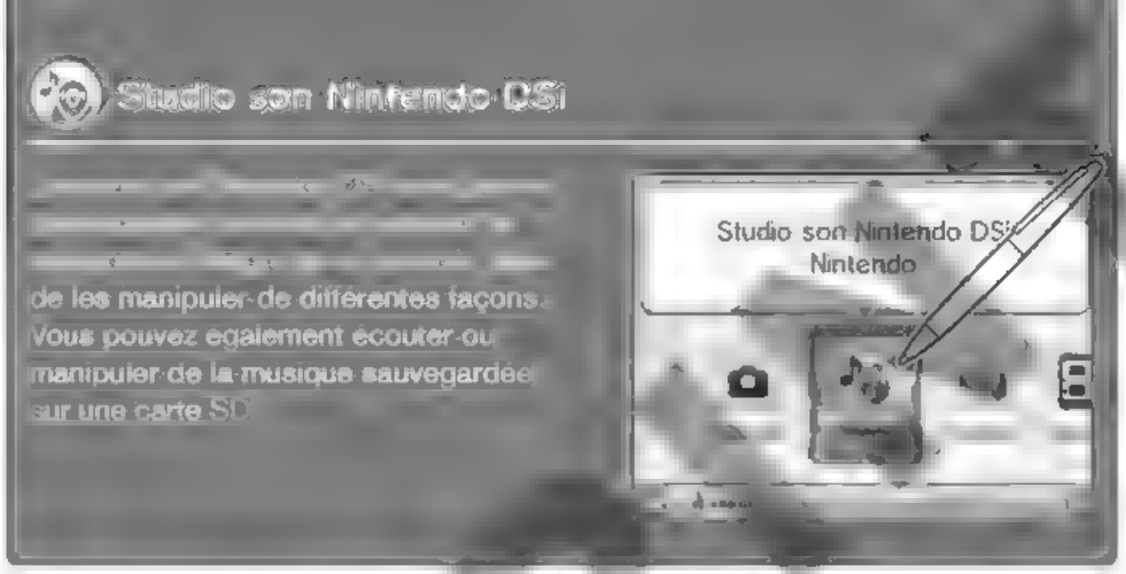


Effacer le mémo

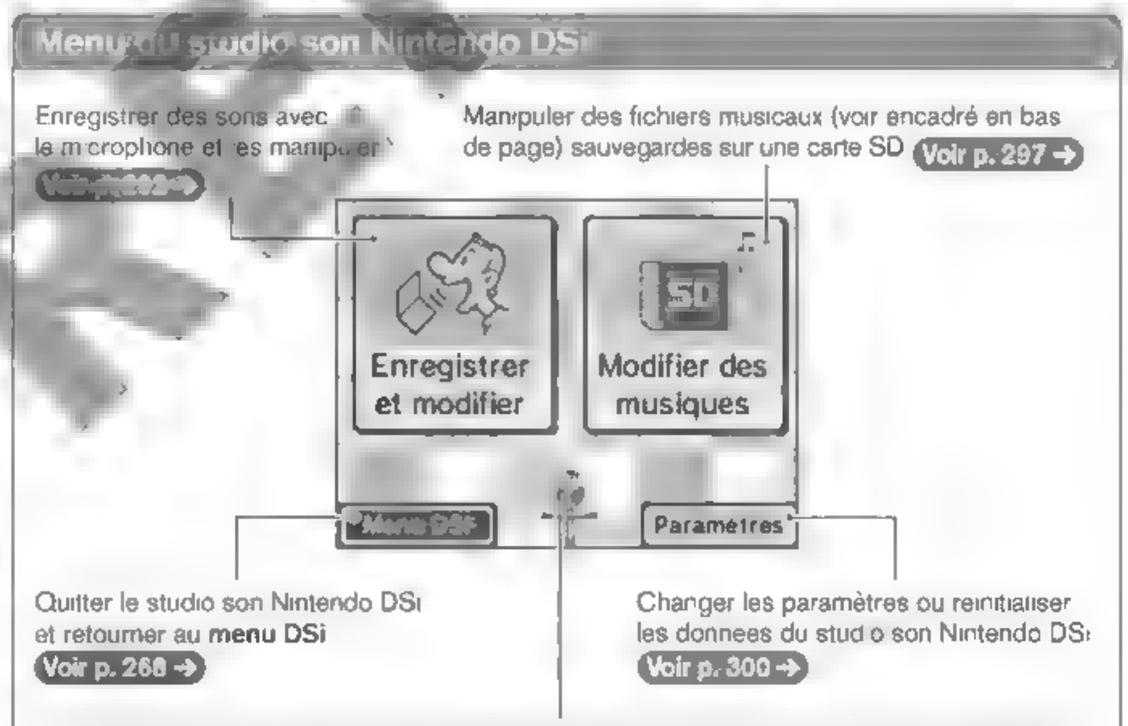
Effacer le contenu du mémo pour le réécrire

Ecrire le mémo dans ce champ

Sauvegarder le mémo



Après avoir démarré le studio son Nintendo DSi, vous êtes accueilli par une onde sonore sur l'écran supérieur, et plusieurs icônes sur l'écran inférieur. Touchez l'option de votre choix.



Enregistrer des sons avec le microphone et les manipuler

Manipuler des fichiers musicaux (voir encadré en bas de page) sauvegardés sur une carte SD Voir p. 297 ➔

Quitter le studio son Nintendo DSi et retourner au **menu DSi** Voir p. 268 ➔

Changer les paramètres ou réinitialiser les données du studio son Nintendo DSi Voir p. 300 ➔

C'est la perruche du studio. Elle tente d'imiter les voix et les sons qu'elle entend, et répète parfois aussi vos enregistrements...

Formats de fichier compatibles

Le studio son Nintendo DSi ne peut lire que les types de fichiers suivants :

Fichiers au format AAC avec les extensions .m4a, .mp4 ou .3gp
Taux de compression : 16 – 320 kbps
Fréquence d'échantillonnage : 32 kHz – 48 kHz

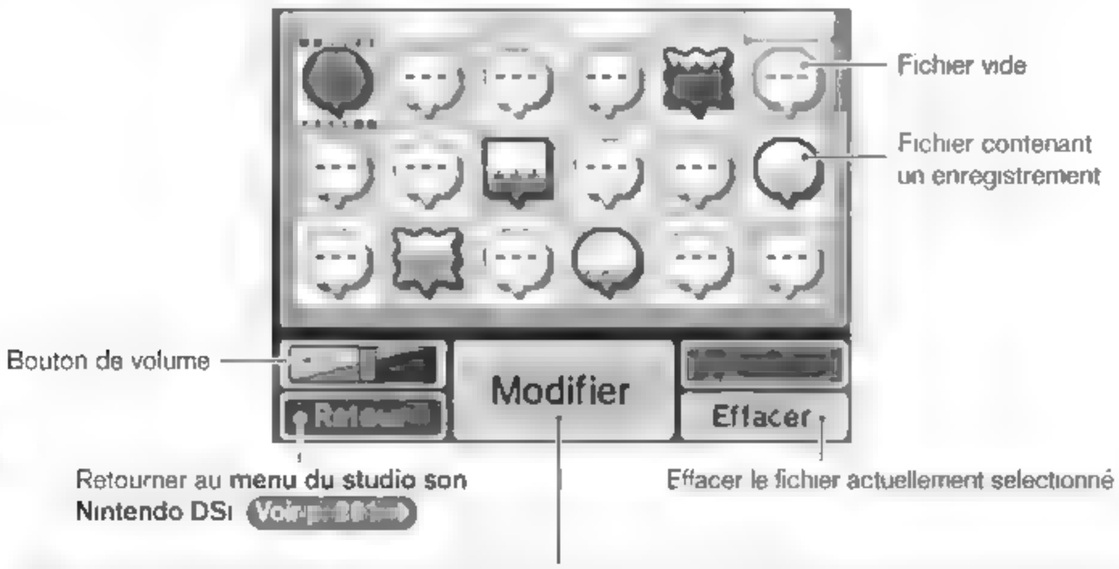
NOTE : les fichiers mp3 ne sont pas reconnus.

Sauvegarder de la musique sur une carte SD. Voir p. 300 ➔

Enregistrer et modifier des sons

Sur le **menu du studio son Nintendo DSi**, touchez ENREGISTRER ET MODIFIER.

NOTE : vos enregistrements sont sauvegardés dans la mémoire de la console. Aucune donnée n'est écrite ou lue sur la carte SD



Commencer un enregistrement

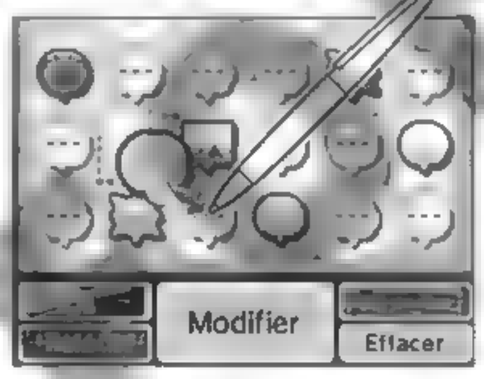
Enregistrer — Sélectionnez un fichier vide et touchez ENREGISTRER pour commencer l'enregistrement. Un enregistrement a une durée maximale de 10 secondes.

Modifier un enregistrement

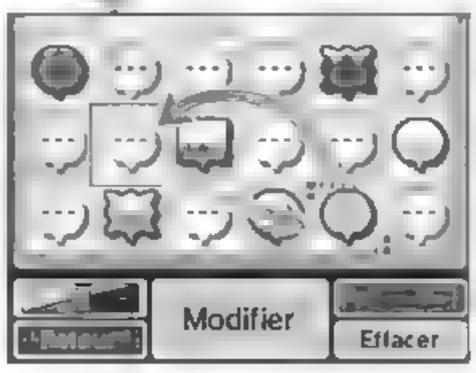
Modifier — Sélectionnez un fichier contenant un enregistrement et touchez MODIFIER pour changer la vitesse de lecture, appliquer des filtres, etc

Organiser les fichiers

1. Faites glisser le fichier de votre choix vers l'emplacement d'un autre fichier, et relevez le stylet

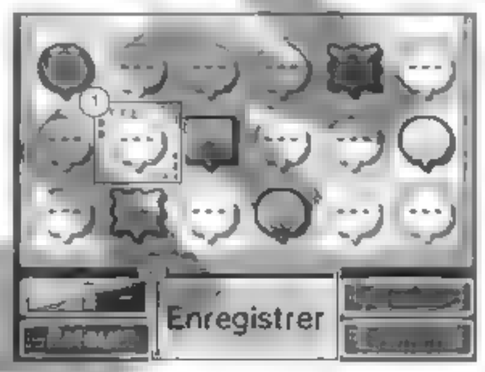


2. Les deux fichiers permutent

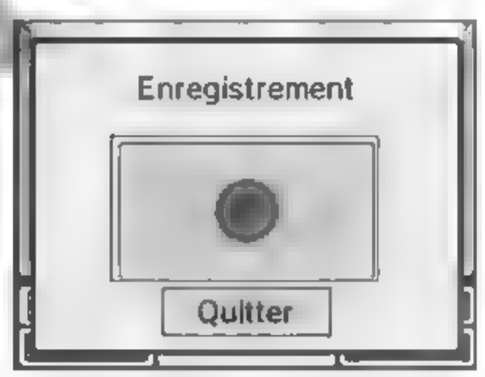


Enregistrer

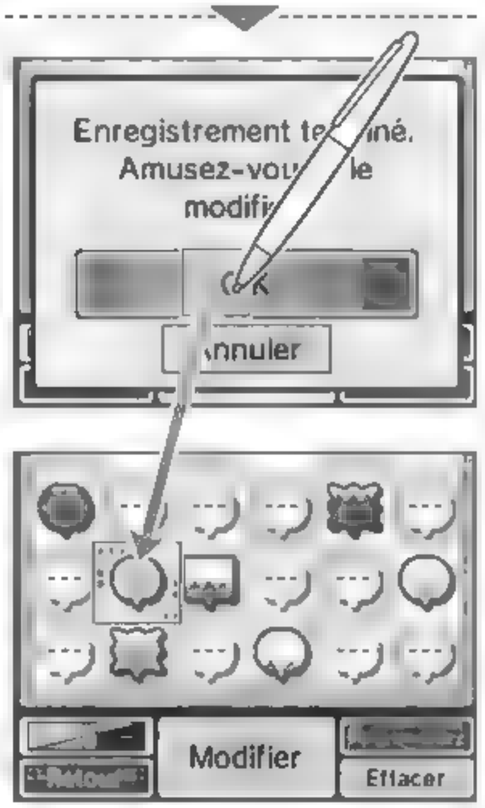
1. ①Touchez un fichier vide
   ②Touchez ENREGISTRER



2. Touchez ● pour commencer l'enregistrement.
   L'enregistrement commence automatiquement lorsque le microphone capte un son à proximité



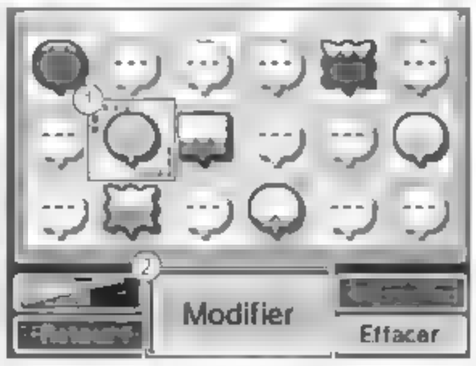
3. Lorsque vous avez fini votre enregistrement, touchez une des couleurs sur l'icône OK pour attribuer cette couleur au fichier.



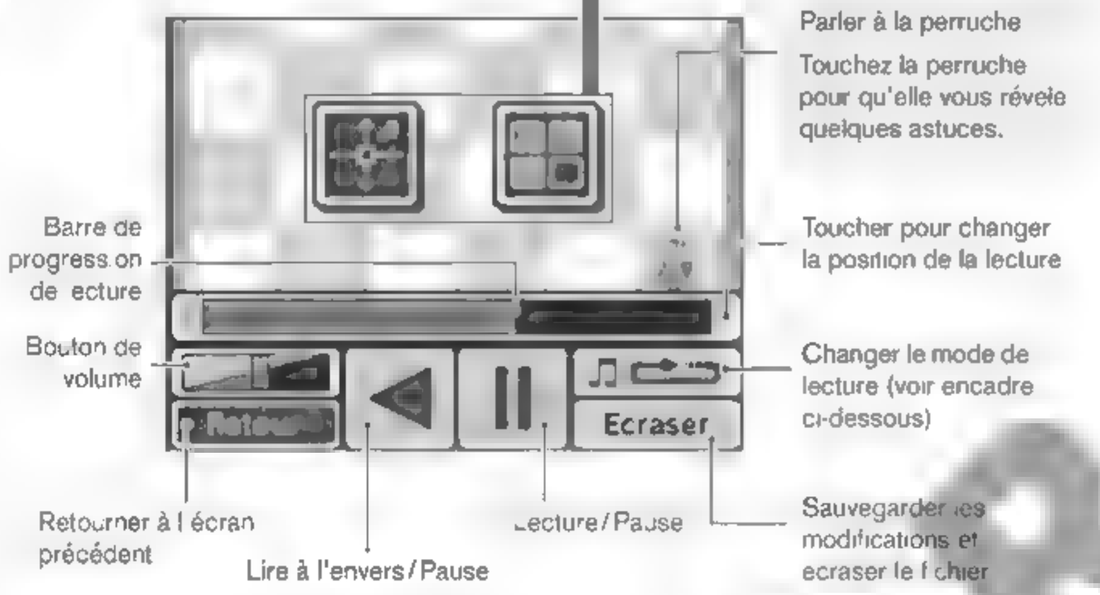
NOT

Modifier des sons

1 ① Touchez le fichier que vous voulez modifier.
② Touchez MODIFIER.

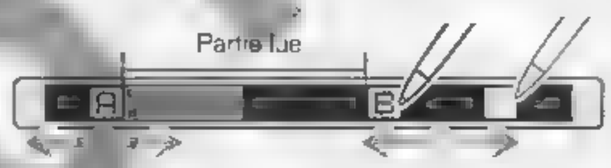


2 Faites les modifications de votre choix



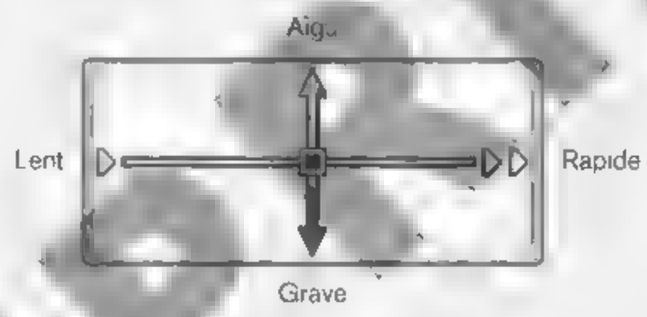
Modes de lecture

- Lire le fichier en boucle
- Lire tous les fichiers les uns après les autres en boucle
- Lire le fichier une seule fois
- Lire tous les fichiers dans un ordre aléatoire
- Lire la partie du fichier comprise entre les marqueurs A et B (faites glisser les marqueurs A et B pour modifier leur position)



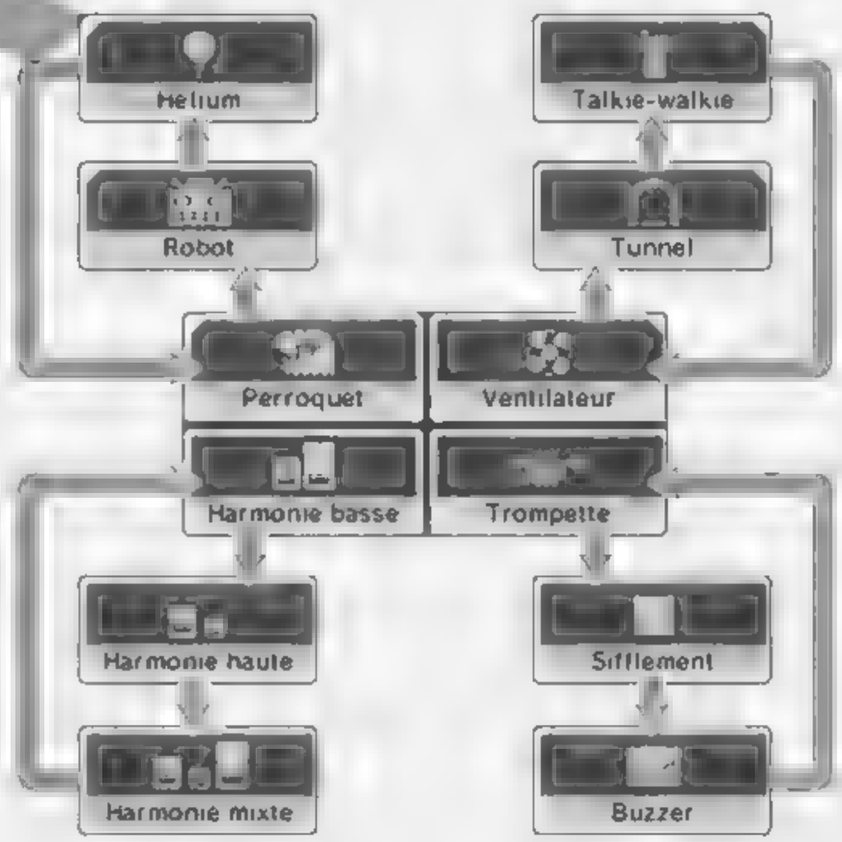
Changer la vitesse de lecture et la hauteur du son

Faites glisser ■ sur l'écran tactile pour accélérer ou ralentir la lecture et augmenter les aigus ou les graves.



Appliquer des filtres

Appliquez divers filtres à vos enregistrements en touchant les différentes icônes. Chaque icône cache trois filtres différents. Touchez les icônes plusieurs fois pour naviguer dans les filtres.



Enregistrer et modifier des sons

Sauvegarder vos mod

1. Pour sauvegarder les modifications que vous avez apportées à un enregistrement, touchez ECRASER.

2. Votre nouvel enregistrement est lu une fois.

3. Après avoir écouté l'enregistrement, touchez une des couleurs sur l'icône OK pour attribuer cette couleur au fichier. Le son est sauvegardé.

Manipuler de la musique sur une carte SD

Ecouter un fichier musical

1. Touchez un dossier ①
puis touchez OUVRIR ②.

Touchez ALEATOIRE pour écouter un fichier au hasard.

Vous pouvez classer vos fichiers musicaux dans différentes listes de favoris (Top 10, Souvenirs, etc.).

Touchez le nom d'une liste de favoris, puis touchez VIDER pour retirer tous les fichiers de cette liste

2. Touchez le fichier que vous voulez écouter ① puis touchez MODIFIER ②

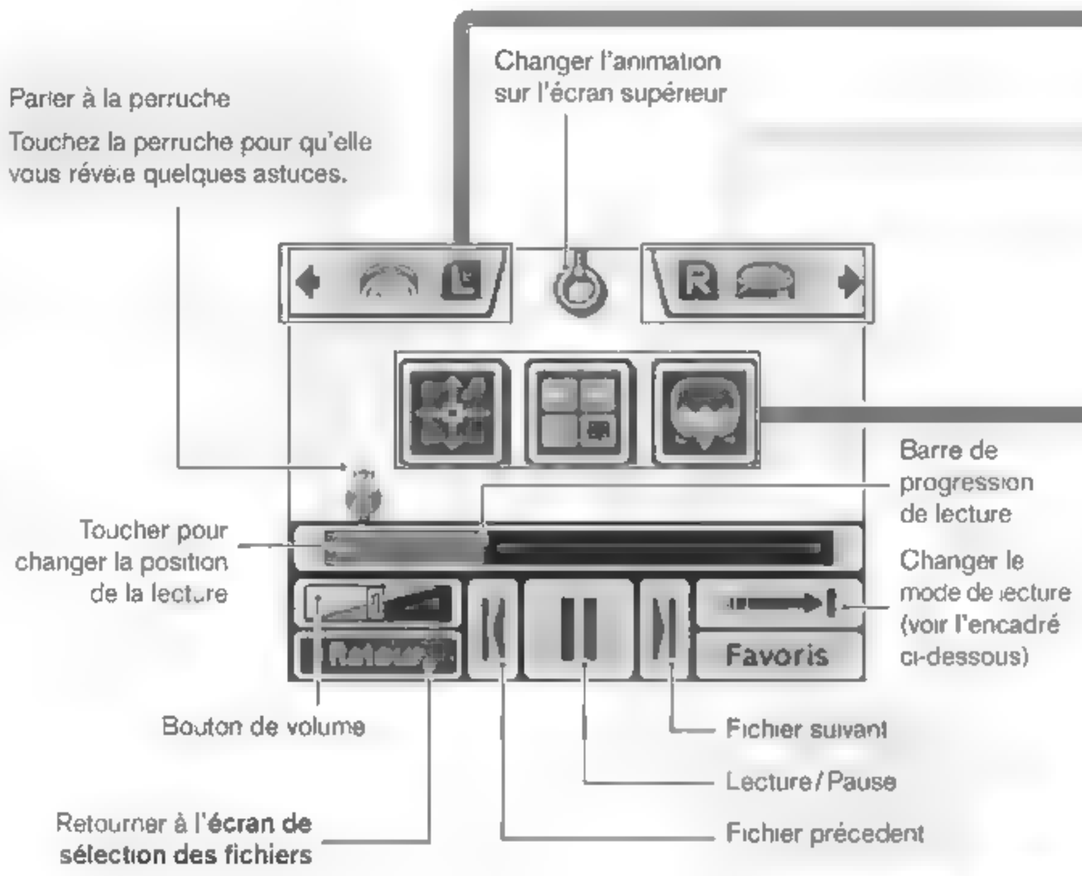
Ajoutez le fich er selectionné dans une liste de favoris.

Affichage des dossiers et des fichiers présents sur la carte SD

- Seuls les dossiers contenant des fichiers musicaux sont affiches. Un maximum de 1000 dossiers peut être affiché
- Si la carte SD contient plusieurs dossiers portant le même nom, les fichiers contenus dans ces dossiers seront tous affichés dans un seul dossier portant ce nom.
- Le studio son Nintendo DSi peut afficher jusqu'à 3 000 fichiers.
- Si un dossier contient plus de 100 fichiers, seuls les 100 premiers fichiers sont affichés
- Les dossiers et les fichiers placés dans une arborescence supérieure à huit niveaux ne sont pas affichés.
- Les dossiers sont classés par ordre alphanumérique quel que soit leur emplacement sur la carte SD.

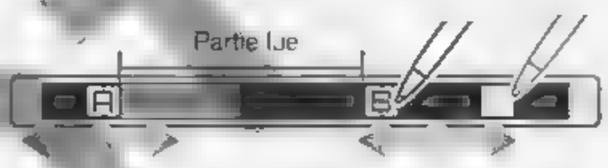
NOT FOR RE

Modifier des fichiers musicaux



Modes de lecture

- Lire le fichier selectionné en boucle
- Lire tous les fichiers d'un même dossier les uns après les autres en boucle
- Lire les fichiers d'un même dossier les uns apres les autres une seule fois
- Lire les fichiers d'un même dossier dans un ordre aléatoire
- Lire la partie du fichier comprise entre les marqueurs A et B (faites glisser les marqueurs A et B pour modifier leur position)

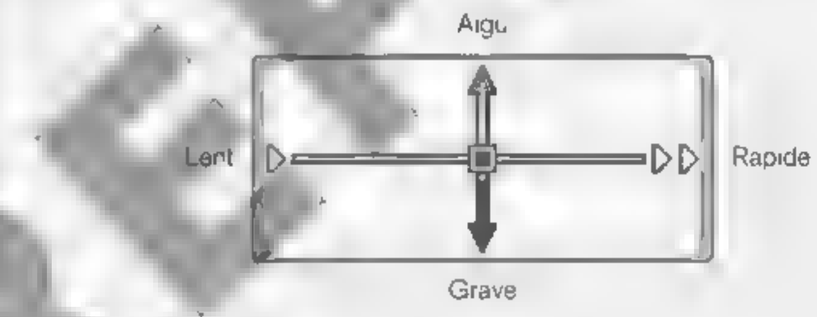


Effets sonores

Appuyez sur les boutons L et R pour appliquer différents effets sonores Touchez les icônes sur l'écran tactile pour changer les effets.

Changer la vitesse de lecture et la hauteur du son

Faites glisser sur l'écran tactile pour accélérer ou ralentir la lecture et augmenter les aigus ou les graves.



Appliquer des filtres

Touchez une icône pour appliquer un des filtres suivants :

Retransmet la musique comme un vieux poste de radio.

Masque la piste vocale d'une chanson et conserve uniquement la partie instrumentale.
(Il peut arriver que la piste vocale ne soit pas correctement masquée pour certaines chansons)

Ajoute de l'écho.

Transforme la musique en musique de vieux jeu vidéo

Mixer un enregistrement avec un fichier musical

Touchez un fichier contenant un enregistrement pour le lire en même temps que la musique.

NOT FOR

Paramètres

Modifiez les paramètres ou réinitialiser les données du studio son Nintendo DSi.

Retourner au **menu du studio son Nintendo DSi** Voir p. 30

Ecouteurs Réglez la sortie casque sur MONO ou STEREO

Effets sonores Activez ou désactivez les effets sonores de l'écran tactile lorsque vous écoutez et modifiez de la musique avec le studio son.

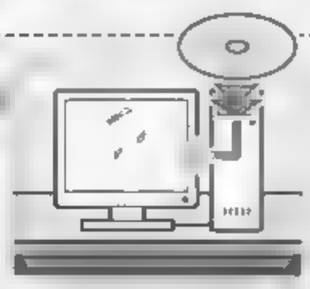
Retro-éclairage Vous pouvez paramétrer le rétroéclairage pour qu'il se baisse automatiquement au minimum lorsque vous ne touchez pas à la console.

Formater les données Vous pouvez choisir d'effacer toutes les données liées au studio son Nintendo DSi et sauvegardées dans la mémoire de la console. Cette option efface tous les fichiers que vous avez enregistrés ou modifiés, toutes vos listes de favoris et tout ce qui y aurait été mémorisé par la perruche.

Sauvegarder des fichiers sur une carte SD

Pour pouvoir écouter et modifier des fichiers musicaux, vous devez d'abord les sauvegarder sur une carte SD. Pour ce faire, veuillez suivre les instructions suivantes

1. Copiez des fichiers musicaux depuis un CD audio sur votre ordinateur avec le logiciel adapté, puis sauvegardez-les dans un format reconnu par le studio son Nintendo DSi.

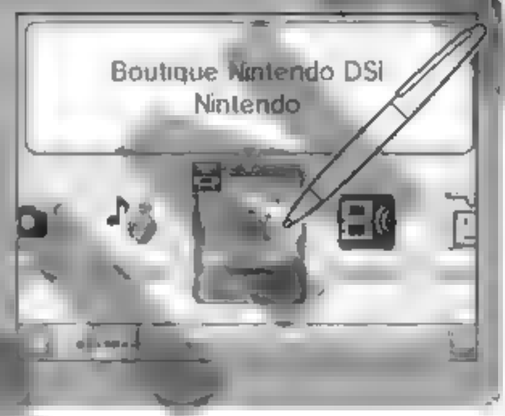


2. Grâce au port carte SD de votre ordinateur ou, s'il n'en dispose pas, à un adaptateur de carte SD vendu dans le commerce, transférez les fichiers AAC sur la carte SD

NOTE : dans ses astuces, la perruche cite les paroles des chansons populaires suivantes : "Frère Jacques", "Le temps des cerises" et "Maman les petits bateaux".

Boutique Nintendo DSi

Vous pouvez télécharger de nouveaux logiciels depuis la boutique Nintendo DSi. Pour utiliser la boutique Nintendo DSi, vous devez paramétrer votre connexion Internet. Voir p. 322



Pour utiliser la boutique Nintendo DSi

Une connexion Internet haut débit Voir p. 322
Des Nintendo DSi Points

Qu'est-ce que les Nintendo DSi Points ?

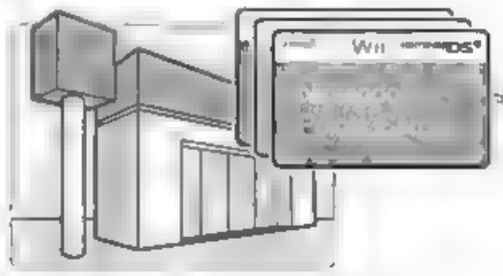
Pour acquérir des logiciels via la boutique Nintendo DSi, vous avez besoin de Nintendo DSi Points

Pour ajouter des Nintendo DSi Points sur votre compte, vous pouvez acheter une Nintendo Points Card et l'enregistrer dans la boutique Nintendo DSi. Ces points deviennent automatiquement des Nintendo DSi Points.

Pour plus d'informations sur l'achat de Nintendo Points visitez le site : support.nintendo.com.

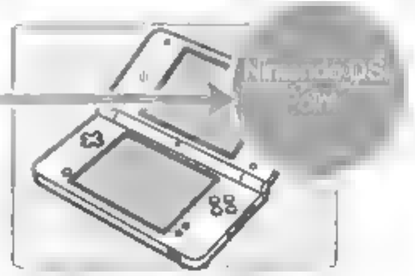
Enregistrez une Nintendo Points Card pour ajouter des Nintendo DSi Points sur votre compte.

Achetez une Nintendo Points Card



Détaillant de produits Nintendo

Enregistrez la Nintendo Points Card



Console Nintendo DSi XL

Qu'est-ce qu'une Nintendo Points Card ?

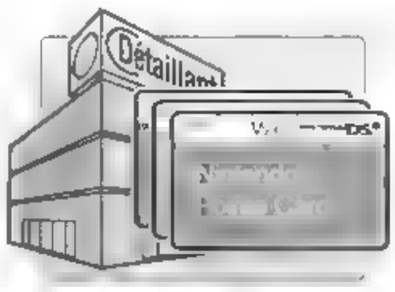
C'est une carte contenant des Nintendo Points que vous pouvez enregistrer en accédant à la boutique Nintendo DSi pour obtenir des Nintendo DSi Points.

Comment enregistrer des Nintendo DSi Points

Il existe plusieurs façons d'ajouter des Nintendo DSi Points sur votre compte.

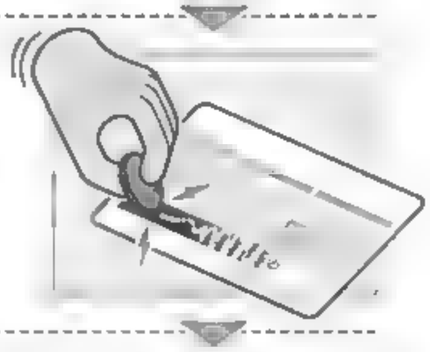
Enregistrer une Nintendo Points Card

1. Achetez une Nintendo Points Card.



2. Révélez le numéro d'activation de la Nintendo Points Card.

   Grattez la zone argentée au dos de la Nintendo Points Card pour faire apparaître le numéro d'activation.



3. Accédez à la boutique Nintendo DSi.
   ↓
   Touchez ACCEDER A LA BOUTIQUE puis AJOUTER DES POINTS.
   ↓
   Suivez les instructions à l'écran pour entrer le numéro d'activation de la Nintendo Points Card.

Acheter des Nintendo DSi Points avec une carte de crédit

Pour acheter des Nintendo DSi Points avec une carte de crédit, accédez à la boutique Nintendo DSi.
↓
Touchez ACCEDER A LA BOUTIQUE puis AJOUTER DES POINTS.
↓
Suivez les instructions à l'écran.

Logiciels Nintendo DSi et Nintendo Points Cards

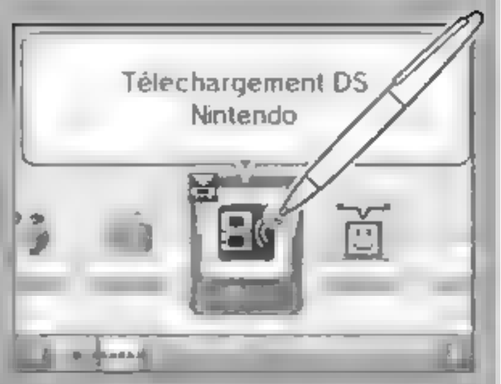
- Pour accéder à la boutique Nintendo DSi, vous devez disposer d'une connexion Internet haut débit. Lors de votre première connexion à la boutique Nintendo DSi, il vous sera demandé d'accepter les termes du contrat d'utilisation de la boutique Nintendo DSi pour pouvoir y accéder.
- Les Nintendo Points Cards vendues en Europe ne peuvent être utilisées que sur les consoles vendues en Europe.
- Vous ne pouvez pas enregistrer plus de 10 000 Nintendo DSi Points sur votre compte. Par exemple, vous ne pourrez pas enregistrer 2 000 Nintendo DSi Points si vous en avez déjà 9 000 sur votre compte.
- Tous les points contenus sur une Nintendo Points Card sont automatiquement enregistrés en une seule fois. Vous ne pouvez pas enregistrer une partie des points seulement ou les diviser entre plusieurs consoles.
- La fonction de contrôle parental permet aux parents ou tuteurs légaux d'empêcher le téléchargement de logiciels en fonction de la classification par âge qui s'applique à leur pays, ainsi que d'empêcher l'utilisation de Nintendo DSi Points.
- Les Nintendo DSi Points et les logiciels téléchargés via la boutique Nintendo DSi ne peuvent être utilisés qu'avec la console sur laquelle ils ont été téléchargés. En outre, ils ne peuvent être ni remboursés, ni cédés.
- Les Nintendo DSi Points n'ont aucune valeur monétaire et ne peuvent pas être échangés contre de l'argent ou transférés sur une autre console.
- Les logiciels téléchargés en échange de Nintendo DSi Points ne peuvent être ni repris, ni remboursés, ni échangés contre de l'argent, ni cédés.
- Lorsque des Nintendo Points ont été convertis en Nintendo DSi Points en les enregistrant sur une console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL, ils ne peuvent plus être enregistrés sur une autre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL ou sur une console Wii™.
- Lorsque vous téléchargez un logiciel via la boutique Nintendo DSi, vous achetez une licence d'utilisation, et non le logiciel lui-même. Consultez le contrat d'utilisation accessible dans les **paramètres de la console** pour plus d'informations. Voir p.322→

Consultez la partie sur la fonction de contrôle parental [illegible] pour plus d'informations sur la classification PEGI (Pan European Game Information).

NOT FOR

Téléchargement DS

Le téléchargement DS permet de jouer à certains jeux en multijoueur avec d'autres utilisateurs de consoles Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL en utilisant un seul exemplaire du logiciel Nintendo DS, Nintendo DS Lite ou Nintendo DSi. Il permet également d'échanger des versions de démonstration et d'autres fichiers.



La console Nintendo DSi XL est équipée d'un module RF (802.11), à une puissance rayonnée inférieure à 10 mW e.i.r.p. et à la densité du spectre est inférieure à 30dBW/1 MHz e.i.r.p. Ces paramètres peuvent être maintenus dans une marge de température de 0 à 40 °C. En concordance avec ces données, [illegible] la Commission 2000/299/CE.

Comment utiliser le téléchargement DS

Démarrer un logiciel compatible avec le téléchargement DS sur la console hôte

1. Touchez l'icône du logiciel dans le **menu DSi**.
2. Suivez les instructions du mode d'emploi du logiciel.

Démarrer le téléchargement DS sur la console cliente

1. Touchez l'icône téléchargement DS dans le **menu DSi**

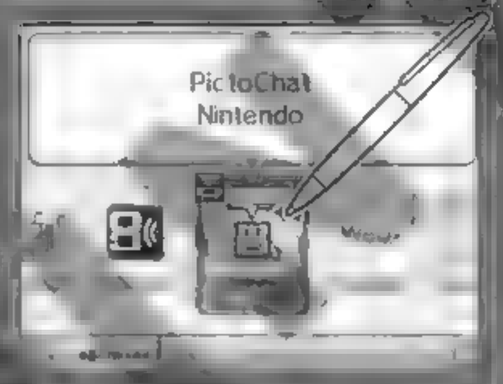
2. Sélectionnez dans la liste le logiciel que vous voulez télécharger.

3. Touchez OUI pour commencer le téléchargement

4. Suivez les instructions du mode d'emploi du logiciel que vous avez téléchargé

PictoChat

PictoChat vous permet d'échanger des messages et des croquis avec d'autres utilisateurs de consoles Nintendo DS via la fonction de communication sans fil de la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL. PictoChat n'est pas une application internet. Jusqu'à 16 utilisateurs de consoles Nintendo DS peuvent communiquer ensemble s'ils se [illegible]



Les commandes de PictoChat sur la Nintendo DS originelle et la console Nintendo DS Lite sont légèrement différentes.

Démarrer PictoChat

Lorsque vous démarrez PictoChat, l'**écran de sélection de la salle de Chat** apparaît. Sélectionnez la salle à laquelle vous souhaitez accéder.

Icônes de puissance du signal

Le nombre de participants présents dans chaque salle de Chat est indiqué ici. Si une salle accueille déjà le nombre maximum de participants (16/16), vous ne pouvez pas y accéder.

Quitter PictoChat et retourner au **menu DSi**

Voir p. 268 →

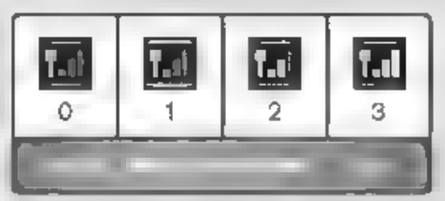
Un parent ou un tuteur légal peut limiter [illegible] PictoChat en utilisant la [illegible] contrôle parental

Consultez la partie sur la fonction de contrôle parental pour plus d'informations.

Voir p. 316 →

Icônes de puissance du signal

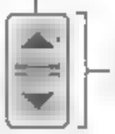
L'icône indique la force du signal radio capté par la console sur quatre niveaux. Un signal puissant garantit une connexion de qualité.

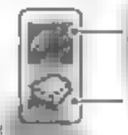


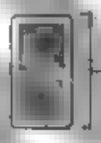
Commandes

Ecran supérieur

Ecran tactile


Faire défiler les messages sur l'écran supérieur


Crayons (pour écrire et dessiner)
Touchez cette icône pour utiliser un crayon arc-en-ciel
Gommes (pour effacer des caractères ou des dessins)


Taille du crayon ou de la gomme

Types de clavier :

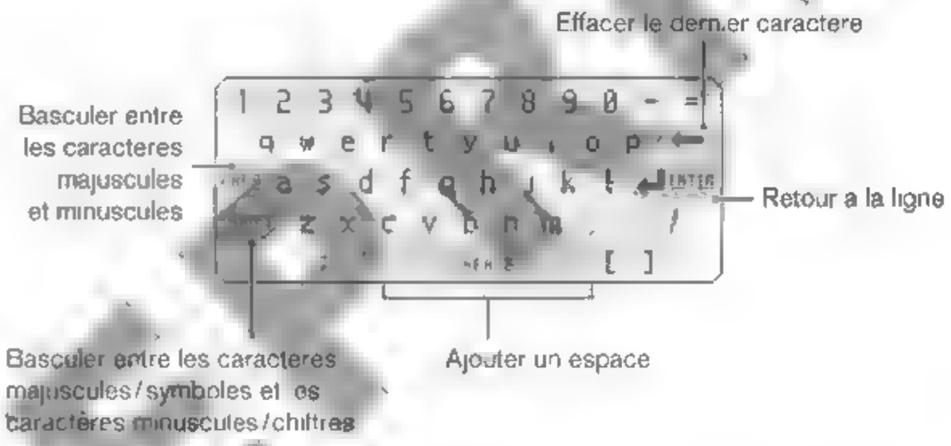
A Alphanumérique　Á Caractères spéciaux

あ Caractères japonais　@ Symboles　Images

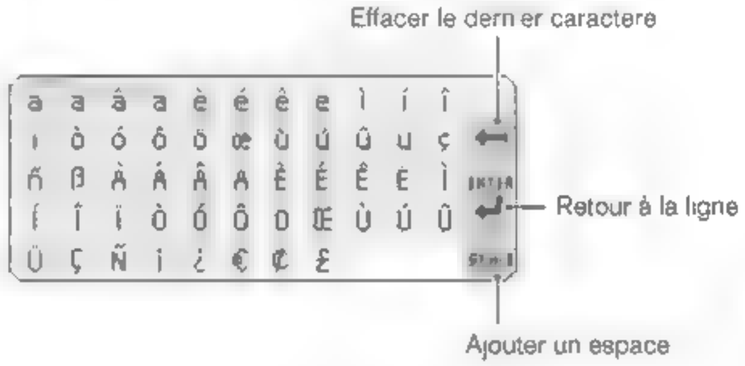
Utilisation du clavier

Touchez les caractères sur le clavier pour les saisir. Vous pouvez les faire glisser et les ordonner comme vous le souhaitez dans le champ de saisie

A Clavier alphanumérique



Á Caractères spéciaux



Vous pouvez également utiliser les boutons pour les commandes suivantes :

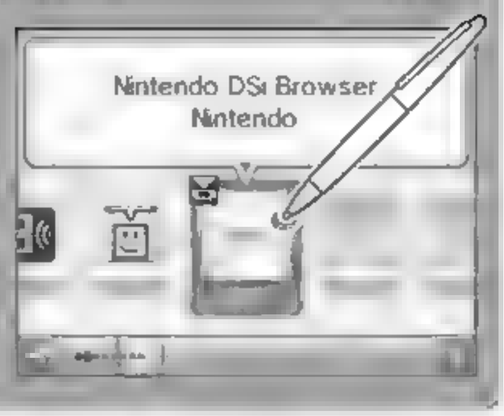
✚	Déplacer le curseur
(A)	Entrer un caractère
(B)	Effacer le dernier caractère
(X)	Naviguer entre SHIFT, CAPS et caractères minuscules
(Y)	Basculer entre les différents claviers
L R	Faire défiler les messages
START	Envoyer le message
SELECT	Appuyez brièvement sur ce bouton pour copier le dernier message depuis l'écran supérieur, ou maintenez-le enfoncé pour effacer le message

Nintendo DSi Browser

Le Nintendo DSi Browser est un navigateur Internet vous permettant de surfer sur le Web à l'aide de votre stylet.

NOTE : une connexion Internet haut débit active est nécessaire. Vous devez configurer les paramètres de la connexion Internet sur votre console avant de pouvoir utiliser le Nintendo DSi Browser.

Voir p. 322 ➔



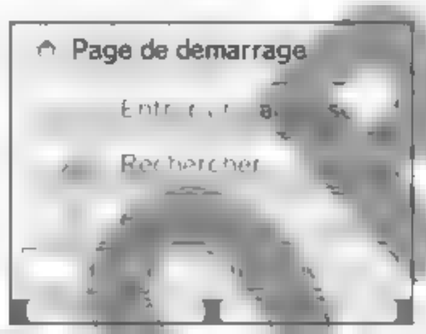
Mode d'emploi du Nintendo DSi Browser

Le mode d'emploi du Nintendo DSi Browser est inclus dans logiciel. Veuillez lire ce mode d'emploi avant d'utiliser le logiciel.

Accéder au mode d'emploi

1. Sur le **menu DSi**, touchez l'icône du Nintendo DSi Browser.

2. Touchez AIDE sur la page de démarrage.



Protéger les enfants de sites Internet potentiellement dangereux ou offensants

Il existe deux façons de limiter l'accès aux contenus accessibles via le Nintendo DSi Browser :

- Activer la fonction de contrôle parental

Utilisez la fonction de contrôle parental pour limiter l'utilisation du navigateur.

Voir p. 316 ➔

- Utiliser le service de filtrage de contenu

Il existe également un service payant de filtrage de contenu potentiellement dangereux ou offensant pour l'utilisateur. Pour plus d'informations sur ce service, accédez à l'**écran des favoris** et sélectionnez ASTARO.

NOT FOR RESALE

Paramètres de la console

Sélectionnez PARAMETRES DE LA CONSOLE dans le **menu DSi** pour modifier divers aspects de la console. Utilisez ◄ ► pour naviguer à travers les paramètres, et touchez le panneau de ceux que vous voulez modifier.

Paramètres 1

GESTION DES DONNEES

Voir p. 312 →

Gérez certaines données Nintendo DSi sauvegardées dans la mémoire de la console ou sur une carte SD.

NOTE : ce panneau ne sera disponible que lorsque vous aurez utilisé la boutique Nintendo DSi.

COMMUNICATION SANS FIL DS

Voir p. 313 →

Activez ou désactivez la fonction de communication sans fil DS.

LUMINOSITE

Voir p. 313 →

Ajustez le niveau de luminosité des écrans

Paramètres 2

DONNEES D'UTILISATEUR

Voir p. 314 →

Modifiez votre pseudonyme, votre message personnel, la date de votre anniversaire et votre couleur personnalisée

DATE

Voir p. 315 →

Réglez la date.

HEURE

Voir p. 315 →

Réglez l'heure

ALARME

Voir p. 315 →

Réglez l'alarme pour qu'elle sonne à l'heure choisie.

Paramètres 3

CONTROLE PARENTAL

Voir p. 315 →

Interdisez l'accès à certains contenus

ECRAN TACTILE

Voir p. 321 →

Calibrez l'écran tactile.

TEST DU MICRO

Voir p. 321 →

Testez la sensibilité du microphone

INTERNET

Voir p. 322 →

Configurez les paramètres internet

Paramètres 4

LANGUE

Choisissez la langue de la console.

PAYS

Sélectionnez le pays où vous résidez.

MISE A JOUR

Voir p. 338 →

Mettez à jour la console Nintendo DSi XL et la plupart des logiciels intégrés.

FORMATER LA CONSOLE

Voir p. 338 →

Effacez tous les logiciels additionnels ainsi que toutes les données sauvegardées dans la mémoire de la console.

Gestion des données

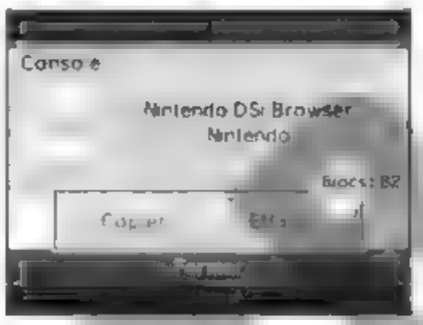
Copiez ou effacez certaines données Nintendo DSi présentes dans la mémoire de la console ou sur une carte SD. Pour copier des données, vous devez posséder une carte SD.

Copier / Effacer

1. Choisissez où se trouvent les données que vous voulez copier ou effacer

2. Sélectionnez les données qui vous intéressent.

3. Choisissez COPIER ou EFFACER



Vous ne pouvez pas copier de données dans les cas suivants :

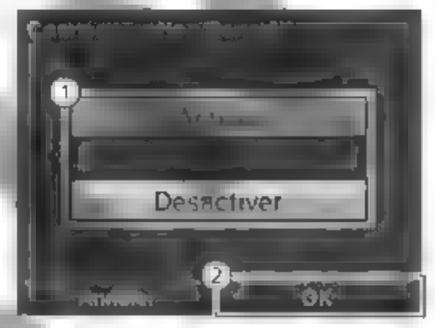
- Il n'y a pas de carte SD insérée dans le port carte SD
- Il n'y a pas assez d'espace libre à l'endroit où vous voulez copier les données
- Les données que vous avez sélectionnées ne peuvent pas être copiées
- Le **menu DSi** de la console vers laquelle vous essayez de copier les données ne contient pas d'emplacements libres.
- Vous essayez de copier les données vers une console qui n'est pas celle qui contenait ces données à l'origine.
- La carte SD vers laquelle vous essayez de copier les données contient déjà au moins 300 fichiers.
- Vous essayez de copier des données sur une carte SD protégée en écriture

Communication sans fil DS

Activez ou désactivez la fonction de communication sans fil DS

Paramétrer la fonction de communication sans fil DS

1. Touchez ACTIVER pour utiliser la fonction de communication sans fil DS, ou DESACTIVER pour la rendre inopérante



2. Touchez OK pour confirmer votre choix

NOTE : veillez à désactiver la fonction de communication sans fil DS lorsque vous êtes à bord d'un avion.

A propos du témoin de communication sans fil

Le témoin est allumé lorsque la communication sans fil est activée. Lors d'un transfert de données il clignote.

Fonction de communication sans fil activée

Transfert de données en cours

Luminosité

Ajustez la luminosité des écrans au niveau qui vous convient.

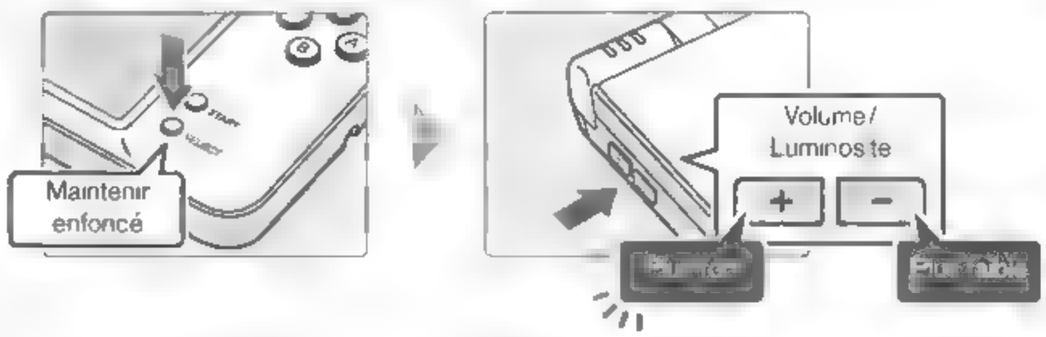
Régler la luminosité

1. Touchez + ou – pour augmenter ou diminuer la luminosité.

2. Touchez OK pour confirmer vos changements.

Vous pouvez ajuster la luminosité pendant que vous jouez en maintenant le bouton SELECT enfoncé et en appuyant sur les côtes + et - du bouton de volume / luminosité de la console

NOTE : utilisez le bouton SELECT avec précaution lorsque vous jouez car il peut avoir une fonction particulière (passer les séquences cinématiques, par exemple)



Luminosité des écrans et durée d'utilisation de la batterie

Augmenter le niveau de luminosité des écrans augmente la consommation de la batterie. Inversement, diminuer le niveau de luminosité des écrans réduit la consommation de la batterie. Réglez toujours la luminosité des écrans sur le niveau le plus confortable pour vos yeux. Voir p. 252 →

Données d'utilisateur

Touchez DONNEES D'UTILISATEUR pour modifier votre pseudonyme, votre message personnel, la date de votre anniversaire et votre couleur personnalisée.

Pseudo

1. Utilisez le clavier virtuel pour entrer votre pseudonyme
Voir p. 339 →

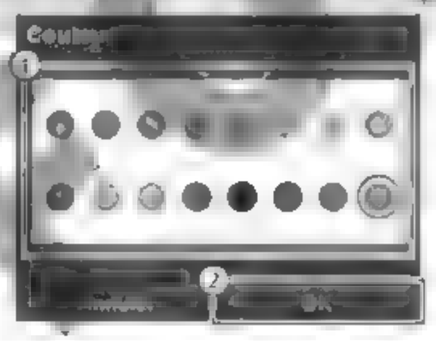
2. Touchez OK pour confirmer vos changements.

Message

1. Utilisez le clavier virtuel pour écrire un message personnel.
Voir p. 339 →

2. Touchez OK pour confirmer vos changements.
Votre message personnel apparaît sur la console des autres utilisateurs lorsque vous utilisez PictoChat.
Entrez par exemple un message de salutation.

Couleur



1. Touchez une couleur.
La couleur que vous choisissez apparaît à divers endroits dans la console, notamment dans le **menu DSi**.

2. Touchez OK pour confirmer vos changements.

Anniversaire

1. Utilisez pour modifier le jour et le mois de votre naissance.

2. Touchez OK pour confirmer vos changements

Date

Entrez la date.
Veillez à entrer la date exacte car elle est parfois utilisée dans certains jeux.

Régler la date

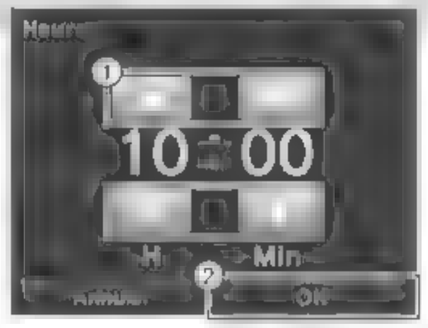
1. Utilisez pour modifier le jour, le mois et l'année

2. Touchez OK pour confirmer vos changements.

Heure

Entrez l'heure.
Veillez à entrer l'heure exacte car elle est parfois utilisée dans certains jeux.

Régler l'heure



1. Utilisez pour modifier les heures et les minutes.

2. Touchez OK pour confirmer vos changements.

Alarme

Vous pouvez faire sonner une alarme à l'heure voulue.

Régler l'alarme

1. Utilisez pour régler l'heure à laquelle doit sonner l'alarme.

2. Touchez ACTIVER
Un message de confirmation s'affiche.
Touchez OUI pour activer l'alarme.
Le niveau de luminosité des écrans baisse automatiquement au minimum.

Pour désactiver l'alarme ou l'éteindre lorsqu'elle sonne, touchez l'écran tactile ou appuyez sur un bouton autre que les boutons L et R.
Si vous laissez sonner l'alarme, elle passera automatiquement en mode répétition au bout d'un moment, et sonnera toutes les cinq minutes pendant une heure avant de se désactiver.

Contrôle parental

La fonction de contrôle parental permet aux parents, ou tuteurs légaux, de contrôler le contenu visualisable ou téléchargeable par les enfants sur la console Nintendo DSi XL. La console ne disposant que d'une seule fonction de contrôle parental, les parents doivent choisir le niveau adapté au membre le plus jeune de leur famille. Les personnes autorisées à accéder à certains contenus peuvent ensuite utiliser un code secret commun pour lever temporairement les interdictions.

Champs d'application du contrôle parental

- **Logiciels exclusifs Nintendo DSi/compatibles Nintendo DSi**
  - ➜ Vous pouvez interdire l'utilisation de certains logiciels en fonction de l'âge de l'utilisateur en vous basant sur la signalétique qui s'applique à votre pays. Ce réglage ne s'applique ni aux logiciels Nintendo DS et ni aux logiciels téléchargés grâce au téléchargement DS.
- **PictoChat**
  - ➜ Vous pouvez interdire l'utilisation de ce logiciel.
- **Téléchargement DS**
  - ➜ Vous pouvez interdire l'utilisation de ce logiciel.
- **Nintendo DSi Browser**
  - ➜ Vous pouvez interdire l'utilisation de ce logiciel.

NOTE : le logiciel Nintendo DSi Browser est un navigateur Internet. Si vous ne voulez pas que certains membres de votre famille accèdent à Internet, activez cette interdiction. Si vous souhaitez autoriser un accès limité à Internet, paramétrez le service de filtrage de contenu fourni par Astaro pour le Nintendo DSi Browser. Pour plus d'informations sur ce service, accédez à **l'écran des favoris** et sélectionnez ASTARO.

- **Boutique Nintendo DSi**
  - ➜ Vous pouvez interdire l'achat de certains logiciels en fonction de l'âge de l'utilisateur en vous basant sur la signaletique qui s'applique à votre pays.
  - ➜ Vous pouvez également interdire l'utilisation des Nintendo DSi Points. Vous ne pouvez pas interdire l'achat des Nintendo DSi Points
- **Echange de photos**
  - ➜ Vous pouvez interdire l'échange de photos via la communication sans fil DS
- **Contenu créé par les utilisateurs**
  - ➜ Vous pouvez interdire l'envoi et la réception d'une partie du contenu créé par les utilisateurs

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique

A partir de 3 ans | A partir de 7 ans | A partir de 12 ans | A partir de 16 ans | A partir de 18 ans

Descripteurs de contenu

Les descripteurs de contenu sont visibles sur les boîtes des logiciels le cas échéant. Le contenu indiqué est déterminé selon l'âge.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

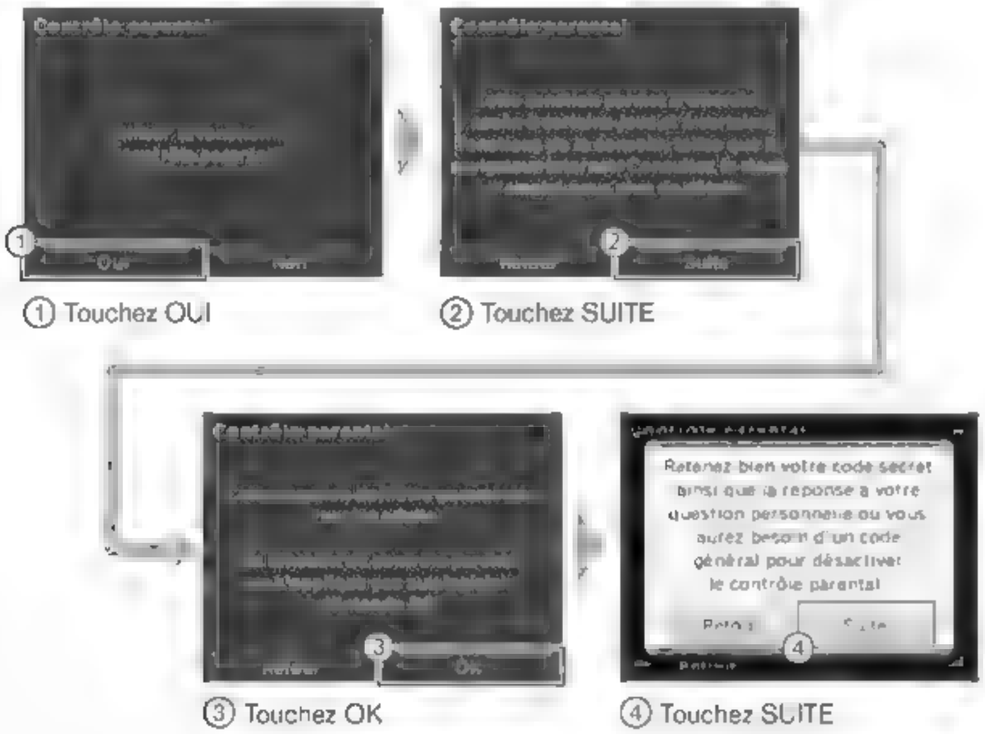
Le système PEGI a été conçu sur la base des systèmes existant en Europe. Il a été développé en prenant en compte les attentes de représentants de la société, tels que les consommateurs, parents et groupes religieux. Pour plus d'informations sur la signaletique PEGI, visitez le site http //www pegi info

NOTE : la limite d'âge n'indique pas le niveau de difficulté du jeu

NOT FOR

Paramétrer la fonction de contrôle parental

❶ Suivez les instructions suivantes.

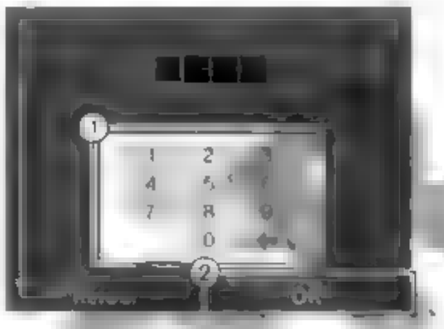


① Touchez OUI ② Touchez SUITE

③ Touchez OK ④ Touchez SUITE

❷ ① Entrez un code secret à quatre chiffres
② Touchez OK. (Vous devez entrer votre code une deuxième fois pour le confirmer.)

Ce code vous servira à lever temporairement les interdictions instaurées par le contrôle parental. Veuillez ne pas l'oublier

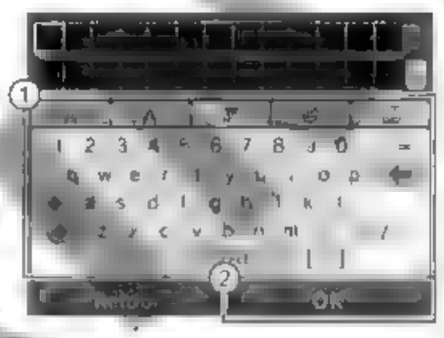


❸ ① Utilisez ▲ ▼ pour choisir une question personnelle
② Touchez OK.

❹ ① Entrez une réponse à la question que vous avez choisie
② Touchez OK.
La réponse doit faire au moins six caractères.

La réponse à votre question personnelle vous sera demandée si vous oubliez votre code secret. Veillez à entrer une réponse que vous êtes sûr de ne pas oublier

Utiliser le clavier virtuel Voir p.038



❺ Suivez les différentes instructions qui s'affichent à l'écran pour interdire le contenu de votre choix

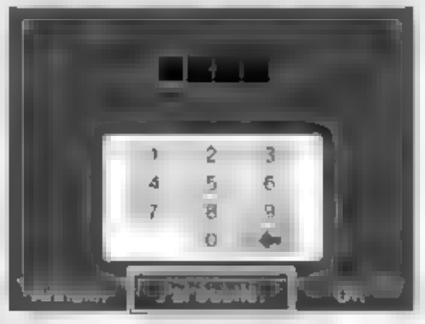
NOT RETAIL

Contrôle parental

En cas d'oubli de votre code secret / réponse à votre question personnelle

Si vous avez oublié votre code secret, ou à la fois votre code secret et la réponse à votre question personnelle, suivez les instructions suivantes

1. Sur l'**écran de saisie du code secret**, touchez J'AI OUBLIE!.



2. Sur l'écran suivant, entrez la réponse à votre question personnelle.
   Si vous entrez la réponse correcte, vous accédez aux paramètres du contrôle parental.

Si vous avez aussi oub
a votre question

3. Touchez J'AI OUBLIE!

4. Un numéro de référence s'affiche à l'écran.
   ↓
   Contactez le service consommateurs Nintendo (numéro dans ce mode d'emploi) et communiquez le numéro de référence ainsi que la date affichée sur votre console. Vous recevrez des informations supplémentaires vous permettant d'obtenir un code général.

5. Touchez OK.

6. Entrez le code général et touchez OK.

Ecran tactile

Si l'écran tactile ne répond pas correctement ou si vous avez l'impression qu'il ne détecte pas de façon précise les endroits que vous touchez, calibrez-le en suivant les instructions suivantes.

Si vous n'arrivez pas du tout à utiliser l'écran tactile, maintenez les boutons L, R et START enfoncés et allumez la console en appuyant sur le bouton POWER. Vous accéderez ainsi directement à l'**écran de calibration de l'écran tactile**

Calibrer l'écran tactile

1. Touchez précisément le centre des repères ◉ en tenant le stylet à la verticale.
   Les marques de calibration apparaissent en haut à gauche, en bas à droite et au centre de l'écran tactile. Touchez chaque marque une fois pour calibrer l'écran tactile.

2. Lorsque le message CALIBRAGE TERMINE apparaît à l'écran touchez les marques ◉ pour vérifier que l'écran tactile détecte les contacts correctement

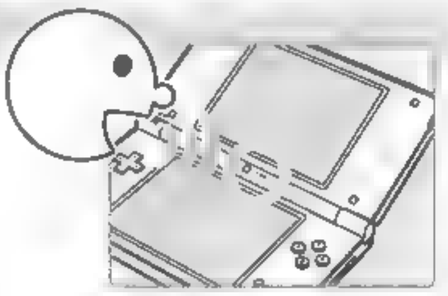
3. Lorsque vous avez terminé, touchez OK.
   Si vous n'avez pas touché les marques ◉ de façon précise, touchez NOUVEL ESSAI et suivez à nouveau les étapes de la calibration depuis le début.

Test du micro

Testez la sensibilité du microphone et vérifiez qu'il fonctionne correctement.

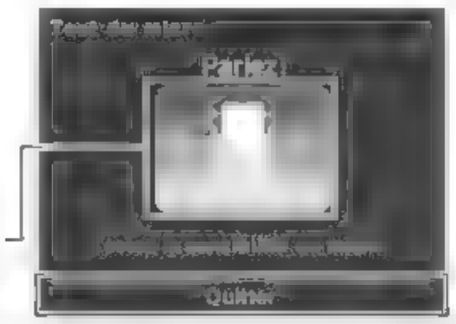
Tester le microphone

1. Parlez bien en face du microphone.



2. Vérifiez que le microphone capte votre voix.
   Si des barres de couleur apparaissent lorsque vous parlez, le microphone fonctionne correctement

   Les barres de couleur apparaissent quand le microphone detecte un son



3. Touchez QUITTER lorsque vous avez terminé.

Internet

Reliez votre console Nintendo DSi XL à Internet en utilisant une connexion sans fil haut débit.

Paramétrer une connexion Internet

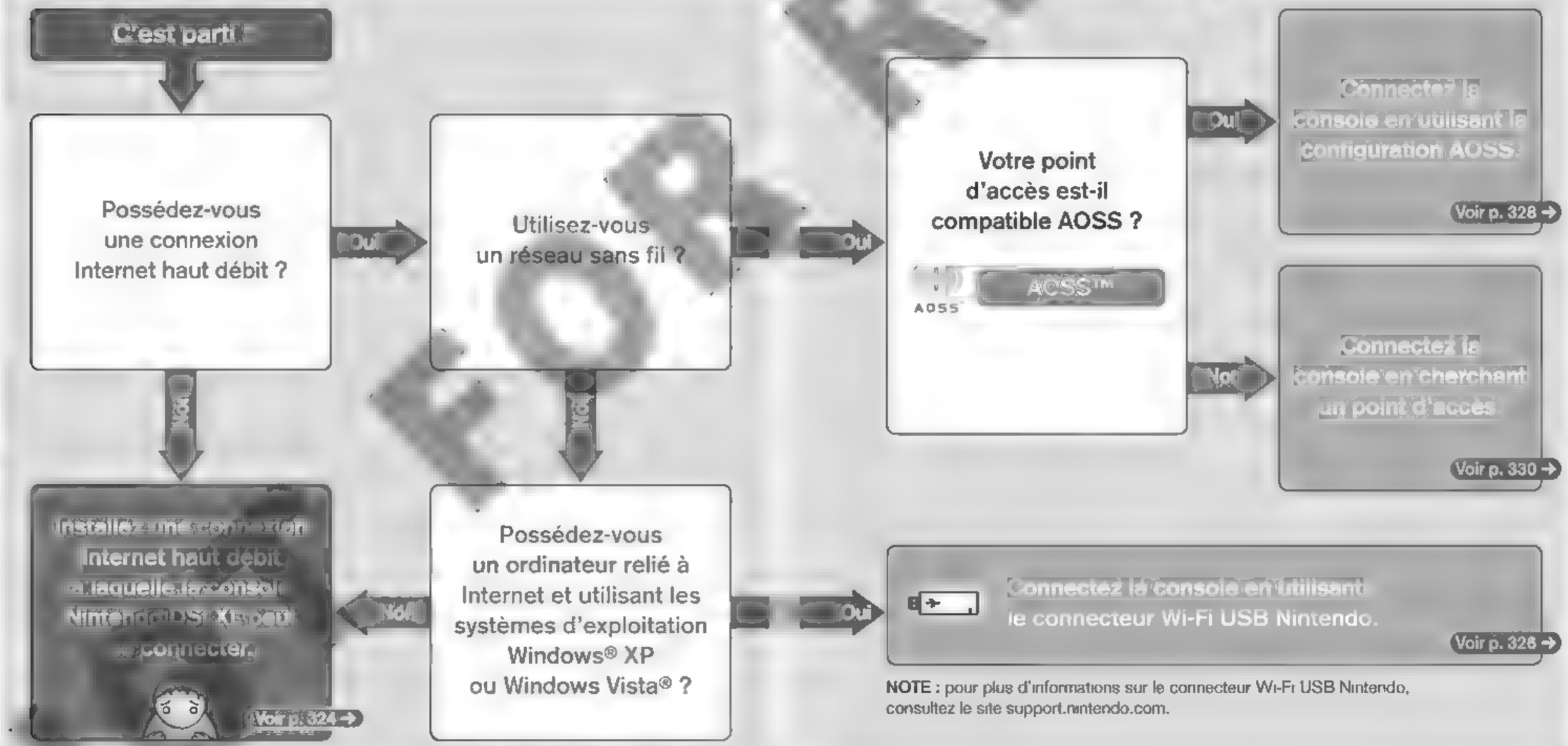
Voir l'adresse MAC de la console Voir p. 340 →

Copier ou effacer les données de configuration CWF Nintendo sauvegardées dans la mémoire de la console Voir p. 336 →

Lire et accepter le contrat d'utilisation des services en ligne Nintendo DSi

Choisir une méthode de paramétrage

La manière de paramétrer la connexion Internet de la console dépend de l'accès Internet dont vous disposez. Répondez aux questions ci-dessous pour connaître la méthode de parametrage la mieux adaptée à votre installation.



NOTE : pour plus d'informations sur le connecteur Wi-Fi USB Nintendo, consultez le site support.nintendo.com.

AOSS™ et AOSS™ sont des marques de BUFFALO INC.
Windows et Windows Vista sont des marques de commerce ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux E.U. et dans d'autres pays

Vous pouvez utiliser la configuration WPS, des réglages de sécurité élevés (WPA, etc.) et des réglages avancés des paramètres Internet. Voir p. 334 →

Les paramètres avancés (connexions 4, 5 et 6) des paramètres Internet ne sont pas compatibles avec les logiciels Nintendo DS. Pour vous connecter à Internet lorsque vous utilisez un logiciel Nintendo DS, utilisez les paramètres de connexion standard (connexions 1, 2 et 3).

Configuration manuelle Voir p. 332 →

Contient des paramètres détaillés

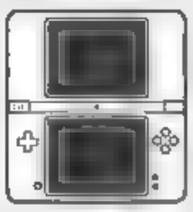
PREVIEW

Internet

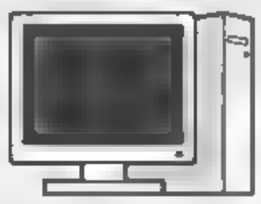
Equipement nécessaire

Vous devez posséder les appareils suivants pour pouvoir connecter votre console Nintendo DSi XL à Internet depuis chez vous

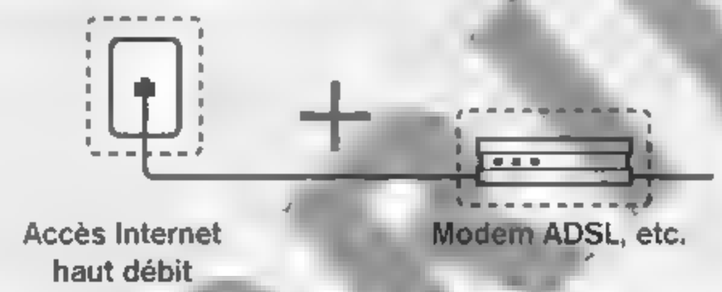
1. Une console Nintendo DSi XL



2. Un ordinateur



3. Une connexion Internet haut débit ADSL, par câble, etc.



4. Un des appareils suivants permettant de relier la console Nintendo DSi XL à un réseau sans fil

❶

Connecteur Wi-Fi USB Nintendo Voir p. 328 ➔

Si vous ne possédez pas de réseau sans fil, vous pouvez connecter votre console Nintendo DSi XL à Internet en branchant le connecteur Wi-Fi USB Nintendo dans un port USB de votre ordinateur (tournant sous Windows Vista ou Windows XP et relié à Internet par une connexion Internet haut debit) puis en utilisant le logiciel fourni avec le connecteur

❷

Point d'accès vendu dans le commerce (routeur sans fil, etc.)

Voir p. 328 ➔
et
Voir p. 330 ➔

NOTE : le terme "point d'acces" designe tout appareil permettant de creer un reseau sans fil [illegible] 802 11b ou 802 11g. N'utilisez pas un point d'acces uniquement compatible avec le standard 802 11a

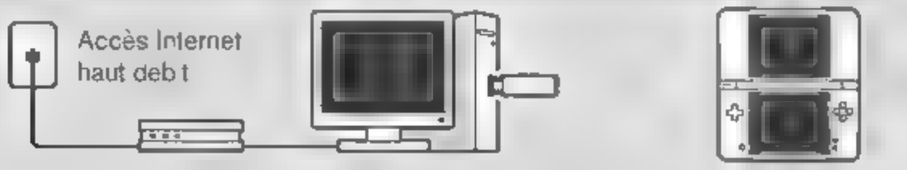
Vous pouvez obtenir la liste des points d'accès compatibles avec la console Nintendo DSi XL sur le site support.nintendo.com.

NOT FOR

Connecter la console à Internet avec le connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément)

Le connecteur Wi-Fi USB Nintendo vous permet d'utiliser votre ordinateur comme point d'accès.

NOTE : avant de réaliser les opérations suivantes, veuillez installer l'outil d'enregistrement du connecteur Wi-Fi USB Nintendo sur votre ordinateur et tenez-le prêt à l'emploi. Pour plus de détails, veuillez consulter le mode d'emploi fourni avec le connecteur Wi-Fi USB Nintendo.

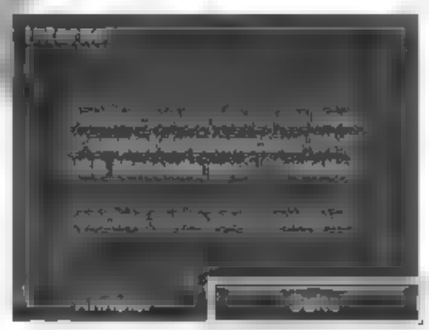


Comment se connecter

1. Touchez PARAMETRES DE CONNEXION.

2. Touchez CONNECTEUR Wi-Fi USB NINTENDO.

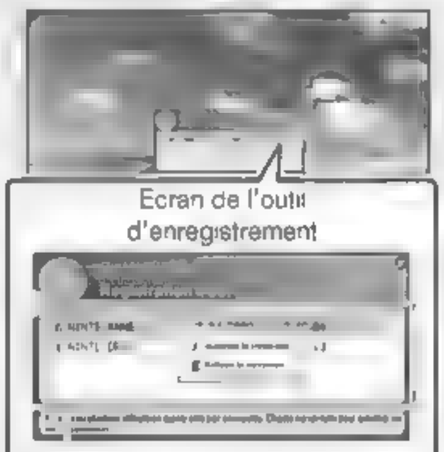
3. Assurez-vous que le connecteur Wi-Fi USB Nintendo est prêt à l'emploi, puis touchez SUITE.



4. Lorsque cet écran apparaît, vous devez poursuivre les opérations sur votre ordinateur.

Cliquez sur l'icône du connecteur affichée dans la zone de notification de la barre des tâches.
↓
L'outil d'enregistrement du connecteur s'affiche

5. Cliquez sur le pseudonyme de l'utilisateur de la console Nintendo DSi XL que vous voulez autoriser à se connecter.
↓
Dans le menu qui s'affiche, cliquez sur AUTORISER LA CONNEXION.


Ecran de l'outil d'enregistrement

Cliquez sur le pseudonyme de l'utilisateur que vous autorisez à se connecter

NOTE : les captures d'écrans ont été prises avec Windows® XP.

7. Touchez OK sur la console Nintendo DSi XL pour effectuer un test de connexion.

Si le test de connexion est concluant, le paramétrage est terminé.

NOTE Page problème Wi-Fi USB Nintendo → Voir p. 353

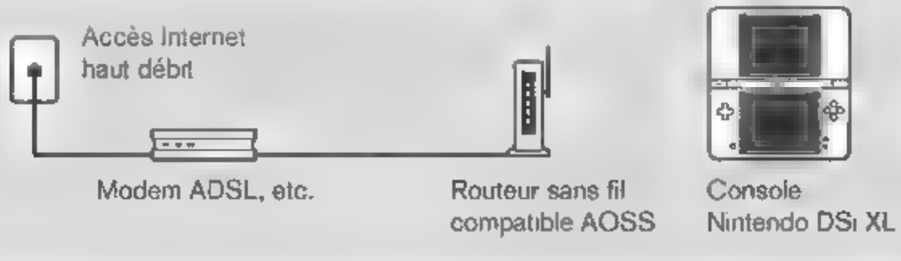
support.nintendo.com

NOTICE

Connecter la console à Internet avec la configuration AOSS

Si votre point d'accès est compatible AOSS, vous pouvez utiliser cette fonction pour paramétrer rapidement la connexion Internet de la console. Veuillez consulter le mode d'emploi fourni avec votre point d'accès.

NOTE : Utiliser la configuration AOSS peut modifier les paramètres de votre point d'accès. Les appareils (ordinateur, etc.) déjà reliés à ce point d'accès sans l'aide de cette fonction sont susceptibles de ne plus pouvoir se connecter une fois la configuration AOSS effectuée.



Comment se connecter

1. Touchez PARAMETRES DE CONNEXION

2. Touchez une connexion libre marquée "-"

3. Touchez l'icône AOSS.
↓

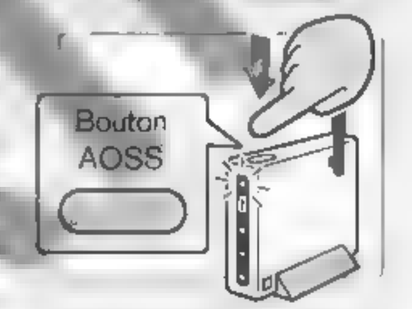
Continuez les opérations directement sur votre point d'accès.

4 Sur le point d'accès

AOSS

Maintenez la touche AOSS enfoncée jusqu'à ce que le témoin AOSS clignote.

NOTE : si l'installation AOSS échoue plusieurs fois d'affilée, attendez environ cinq minutes puis répétez l'opération.



5. Sur l'écran de la console Nintendo DSi, touchez OK pour effectuer un test de connexion.

Si le test de connexion est concluant, le paramétrage est terminé.

NOTE

Choisissez un nouveau test.

Chercher un point d'accès et s'y connecter

Utilisez cette méthode pour vous connecter à un point d'accès qui ne possède pas la fonction de configuration AOSS.

Comment se connecter

❶ Touchez PARAMETRES DE CONNEXION.

❷ Touchez une connexion libre marquée "-".

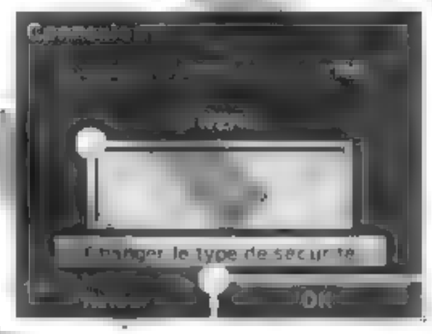
❸ Touchez CHERCHER UN POINT D'ACCES

❹ Touchez un point d'accès pour vous y connecter.

NOTE : si vous ne trouvez aucun point d'accès, utilisez la configuration manuelle pour paramétrer la connexion.

Voir p. 332 ➔

❺ Entrez la clé de sécurité et touchez OK.
Cet écran s'affiche si le point d'accès sans fil est sécurisé.



❻ Touchez OK.

❼ Touchez OK pour effectuer un test de connexion.

Si le test de connexion est concluant, le paramétrage est terminé.

NOTE : si le test échoue, consultez la liste des codes d'erreur dans la section Assistance technique de ce mode d'emploi pour essayer de corriger le problème.

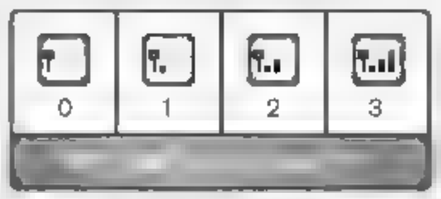
Voir p. 353 ➔

Un point d'accès portant l'icône 🔒 est un point d'accès sécurisé nécessitant d'entrer la clé de sécurité pour les communications sans fil. Voir p. 340 ➔

Point d'accès non sécurisé		Point d'accès utilisant un mode de cryptage non reconnu. Pour vous connecter à ce type de points d'accès, connectez la console en utilisant les paramètres avancés. Voir p. 334 ➔
Point d'accès sécurisé		

L'icône indique la force du signal radio capté par la console sur quatre niveaux. Un signal puissant garantit une connexion de qualité.

Nombre de barres



Puissance du signal

Configuration manuelle

Vous pouvez paramétrer la connexion manuellement.

Comment se connecter

1. Touchez PARAMETRES DE CONNEXION.

2. Touchez une connexion libre marquée "-"

3. Touchez CONFIGURATION MANUELLE.

4. Remplissez les champs nécessaires, puis touchez SAUVEGARDER quand vous avez terminé le parametrage
   Si vous entrez l'adresse IP manuellement, veillez également à configurer le DNS.

Les réglages proxy ne sont disponibles que dans les paramètres avancés.

5. Touchez OUI pour effectuer un test de connexion

Si le test de connexion est concluant, le paramétrage est terminé.

NOTE [illegible] technique de ce mode d'emploi pour essayer de corriger le problème.

Voir p. 353 →

NOT

Paramètres avancés

Les paramètres avancés vous permettent de vous connecter à Internet avec les logiciels exclusifs Nintendo DSi, et compatibles, en utilisant la configuration WPS, des niveaux de sécurité élevés (WPA, etc.) ainsi que des réglages proxy
Voir p. 341 →

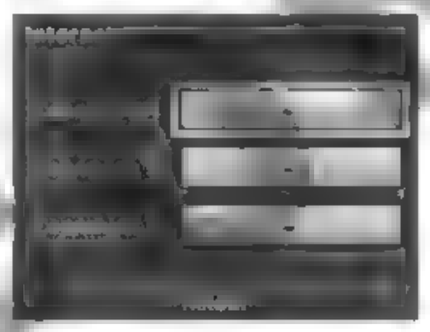
Les paramètres avancés (connexions 4, 5 et 6) ne peuvent pas être utilisés avec les logiciels Nintendo DS. Pour vous connecter à Internet avec ces logiciels, utilisez les paramètres Internet standard (connexions 1, 2 et 3).

Comment se connecter

❶ Touchez PARAMETRES DE CONNEXION

❷ Touchez PARAMETRES AVANCES.

❸ Touchez une connexion libre marquée "-".



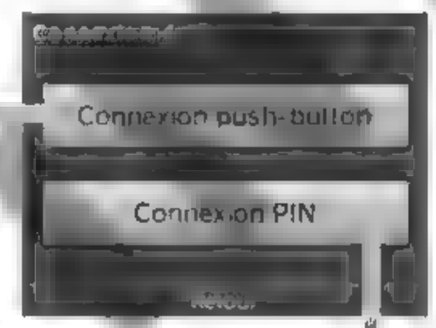
❹ Touchez la méthode de paramétrage la mieux adaptée à votre installation Internet

Installation WPS
Touchez cette icône et rendez-vous directement à l'étape ❺.

- Installation AOSS Voir p. 328 →
- Chercher un point d'accès Voir p. 330 →
- Configuration manuelle Voir p. 332 →

NOTE : à moins que vous n'utilisiez une installation de type WPS, les instructions suivantes sont les mêmes que pour les paramètres standard

❺ Touchez le type de connexion correspondant à votre point d'accès.



❻ Opérations

Connexion push-button
Maintenez la touche WPS enfoncée jusqu'à ce que le témoin WPS clignote.

Connexion par code PIN
Entrez le code PIN affiché sur l'écran tactile de votre Nintendo DSi XL dans votre point d'accès

L'installation peut prendre environ deux minutes

❼ Sur l'écran tactile de la Nintendo DSi XL, touchez SUITE.

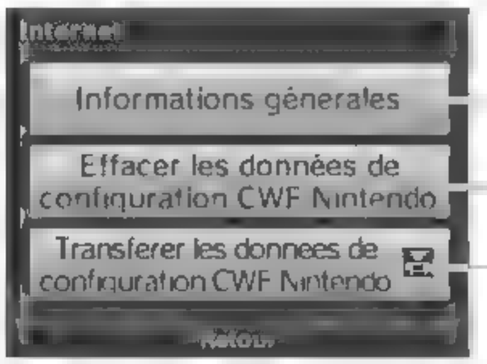
❽ Touchez OK pour effectuer un test de connexion.

Si le test de connexion est concluant, le paramétrage est terminé.

NOTE

Options

Vous pouvez consulter diverses informations relatives à la console et effacer ou transférer les données de configuration CWF Nintendo (connexion Wi-Fi Nintendo).



Consulter l'adresse MAC et l'identifiant CWF Nintendo de la console

Effacer les donnees de configuration CWF Nintendo sauvegardees dans la memoire de la console

Transferer les donnees de configuration CWF Nintendo sauvegardees dans la memoire de la console

Avertissements

- Effacez les données de configuration CWF Nintendo avant de jeter ou de céder votre console Nintendo DSi.
- Si vous achetez une nouvelle console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL, transférez les données de configuration CWF Nintendo de l'ancienne console vers la nouvelle
- En effaçant ou en transferant les données de configuration CWF Nintendo présentes sur une console, vous effacez entre autres les listes d'amis ainsi que les paramètres Internet de cette même console.

Transférer les données de configuration CWF Nintendo vers une autre console

Le transfert des données de configuration CWF Nintendo s'effectue via le téléchargement DS.

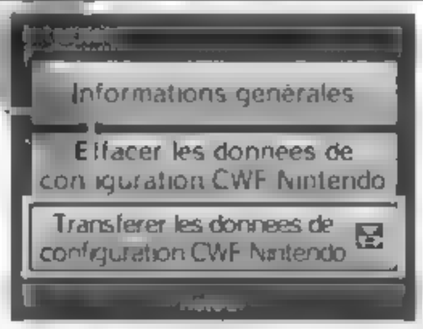
NOTE : e transfert efface les donnees de configuration CWF Nintendo pre ur hote et écrase celles presentes sur la console cliente. Les parametres avance Internet ne peuvent pas être transferes vers les consoles Nintendo DS et Nintendo DS

Equipement nécessaire

- Console Nintendo DSi XL hôte
- Console cliente (consoles Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL, Nintendo DS ou Nintendo DS Lite)

Comment effectuer le transfert

Touchez TRANSFERER LES DONNEES DE CONFIGURAT.ON CWF NINTENDO
↓
et suivez les instructions suivantes



Touchez

Touchez Oui

Touchez Suite

Touchez TELECHARGEMENT DS
↓
et suivez les instructions suivantes

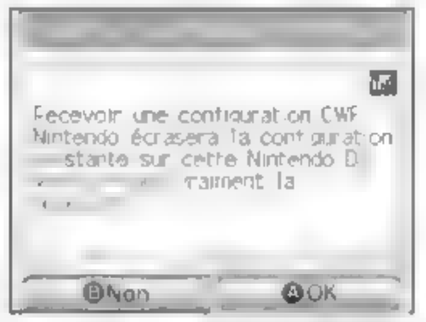
Touchez

Touchez Oui

Assurez-vous que le pseudo affiché correspond a celui de la console cliente, puis touchez OUI.

Lisez l'avertissement affiché à l'écran et touchez OK si vous voulez continuer le transfert.

NOTE : si vous touchez NON, le transfert de données sera annule



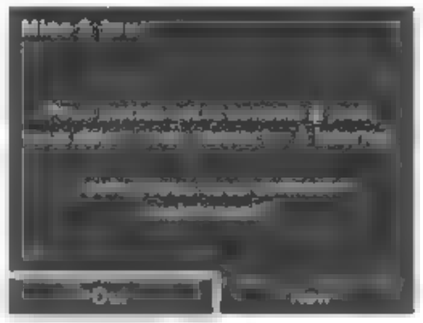
Une fois le transfert terminé, un message de confirmation s'affiche sur les deux consoles. Touchez OK sur les consoles

Mise à jour de la console

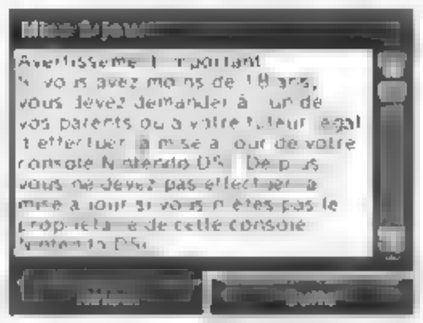
Il est possible qu'il soit nécessaire de mettre à jour ou d'ajouter des fonctions au **menu DSi** ou à certaines applications. Ces mises à jour s'effectuent via Internet Veuillez donc préalablement parametrer votre connexion Internet. Voir p. 322 →

Comment effectuer une mise à jour

❶ Touchez OUI



❷ Lisez attentivement le texte affiché à l'écran puis touchez SUITE.

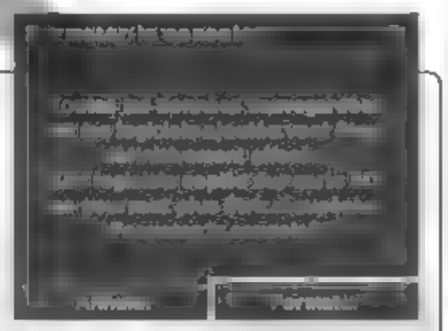


❸ Si vous acceptez les termes du texte que vous avez lu au point ❷, touchez J ACCEPTE puis OK.

Formater la mémoire de la console

Utilisez cette fonction si vous souhaitez effacer toutes les données sauvegardees sur la console et la remettre dans l'état dans lequel elle a été achetee

❶ Sélectionnez FORMATER LA CONSOLE



Quelles données sont effacées lors du formatage ?

- Les applications ajoutees via la boutique Nintendo DSi.
- Les logiciels téléchargés via la boutique Nintendo DSi.

  NOTE : es log ci e s te écharges via la boutique Nintendo DSi peuvent être telecharges à nouveau gratuitement Cependant, vous ne pourrez pas telecharger de nouveau ces logiciels s'ils ne sont p us disponib es a 'achat sur la boutique Nintendo DSi
- Les données sauvegardees dans la mémoire de la console
- Les mod fications que vous avez apportées aux paramètres de la console

NOTE [illegible]

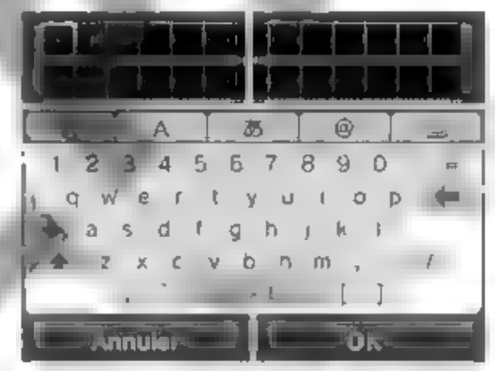
Utiliser les claviers

Un clavier s'affiche sur l'écran tactile lorsque vous devez saisir du texte.
Il y a deux types de clavier différents : un clavier alphanumérique et un clavier de type téléphone portable.

Clavier alphanumérique

Choix du type de clavier

- A Clavier alphanumérique
- あ Caractères japonais
- Ä Caractères spéciaux
- @ Symboles
- Images



Basculer vers les caracteres majuscules

Basculer vers les caracteres majuscules
Vous rebasculez vers les caracteres minuscules dès que vous avez entré un caractere

Effacer le dernier caractère

Entrer un espace

Clavier de type téléphone portable

Entrer un espace

Effacer le dernier caractere

Lexique

Terme	Définition
SSID	Nom du point d'accès, également appelé ESS-ID ou nom du réseau.
Clé de sécurité	Un code utilisé pour crypter les communications entre la console Nintendo DSi XL et le point d'accès. La clé doit être identique sur la console Nintendo DSi XL et le point d'accès. On l'appelle également clé de cryptage ou mot de passe du réseau.
Adresse IP	Un numéro qui désigne la destination et la source des données de communication sur un réseau.
Masque de sous-réseau	Un numéro qui indique quelle partie de l'adresse IP est utilisée pour identifier le réseau auquel elle est liée.
Passerelle	Le point d'entrée et de sortie du réseau. Son adresse IP est indiquée dans les paramètres de connexion.
DNS primaire / DNS secondaire	Ce sont les identifiants du serveur qui fait correspondre les noms des ordinateurs sur le réseau à leurs adresses IP. L'adresse IP du serveur est indiquée dans les paramètres de connexion.
Serveur DHCP	Le serveur qui fournit l'adresse IP et d'autres informations nécessaires aux communications sur le réseau.
Adresse MAC	Une adresse unique assignée à chaque appareil sur le réseau. La console Nintendo DSi XL dispose de sa propre adresse MAC.
NAT	Une fonction qu'utilise un appareil sur le réseau, comme un routeur, pour convertir les paramètres d'adresse IP pour permettre à une console Nintendo DSi XL reliée à un réseau de se connecter à Internet. Une erreur de connexion peut survenir si vous essayez de vous connecter à Internet en utilisant cette fonction, selon les paramètres de votre réseau.
MTU	La quantité de données maximum qui peut être envoyée en une fois sur le réseau.
WEP	Une méthode de cryptage des données échangées par la console Nintendo DSi XL et le point d'accès.
WPA-PSK(TKIP) / WPA2-PSK(TKIP)	Une méthode de cryptage des données échangées par la console Nintendo DSi XL et le point d'accès. Cette méthode de cryptage est plus complexe que le WEP.
WPA-PSK(AES) / WPA2-PSK(AES)	Une méthode de cryptage des données échangées par la console Nintendo DSi XL et le point d'accès. Cette méthode de cryptage est plus complexe que le WEP et le TKIP.

Terme	Définition
WPS	"Wi-Fi Protected Setup". C'est une méthode de paramétrage simplifiée de connexion sans fil sécurisée.
Proxy	Un ordinateur ou un ensemble d'ordinateurs qui reçoit les informations demandées par un navigateur à la place de ce dernier.
Identifiant de connexion Wi-Fi Nintendo	Le numéro attribué à chaque utilisateur qui se connecte à la CWF Nintendo. Ce numéro est attribué automatiquement lors de la première connexion de chaque utilisateur.
Configuration de la CWF Nintendo	Les informations relatives aux paramètres de connexion et à l'identifiant de connexion Wi-Fi de chaque utilisateur.

Terme	Définition
Entrer une clé de sécurité pour les communications sans fil	• Sur l'écran des paramètres de connexion détaillés, cette clé est masquée par des astérisques (*). • La clé peut être composée de caractères ASCII ou bien hexadécimaux (chiffres de 0 à 9 et lettres de "a" à "f"). • Seuls les systèmes utilisant des clés de sécurité sont compatibles avec la console Nintendo DSi XL. Si votre point d'accès utilise un autre système de cryptage, vous devez en changer les paramètres pour pouvoir y connecter la console Nintendo DSi XL. • Consultez la documentation fournie avec votre point d'accès pour plus d'informations sur la façon d'ajuster ses paramètres.

Terme	Définition
Entrer une clé WEP	• Habituellement, jusqu'à quatre clés WEP peuvent être enregistrées dans un point d'accès. Dans les paramètres de connexion de la console Nintendo DSi XL, la clé WEP doit être entrée dans le premier des quatre champs, et la même clé de sécurité doit être enregistrée dans le point d'accès. • La clé de sécurité peut comporter soit : - 5, 13, ou 16 caractères ASCII ; - 10, 26 ou 32 caractères hexadécimaux.

Terme	Définition
Entrer une clé WPA	• La clé de sécurité peut comporter soit : - entre 8 et 63 caractères ASCII ; - 64 caractères hexadécimaux.

Messages d'erreur et codes d'erreur

Veuillez consulter la partie Assistance technique de ce mode d'emploi pour plus d'informations sur les messages et les codes d'erreur. Voir p. 352 →

NINTENDO DS. XL

Assistance technique

Consultez cette partie du mode d'emploi pour connaître les causes des problèmes éventuels que vous pourriez rencontrer lors de l'utilisation de votre console Nintendo DS XL ou pour obtenir des codes d'erreur et leur signification.

Sommaire

- En cas de problème 344

Il n'y a pas d'image ou pas de son 344

Menu Nintendo DSi
Le microphone ne fonctionne pas 345

Recharger la batterie 346

L'écran tactile ne fonctionne pas
Cartes SD
Appareil photo Nintendo DSi 347

Studio son Nintendo DSi 348

Boutique Nintendo DSi
Problèmes avec le téléchargement DS
Problèmes avec PictoChat 349

Problèmes liés à la communication sans fil
La console se met en mode veille 350

Contrôle parental 351

- Liste des messages d'erreur 352
- Liste des codes d'erreur 353
- Informations sur la garantie et le service consommateurs 356
- Garantie 357

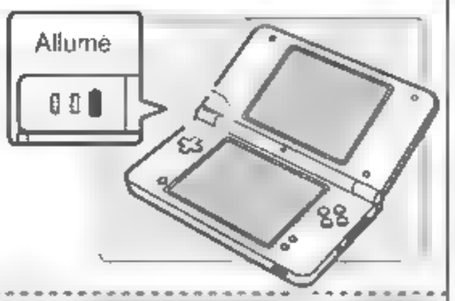
NOT FOR

Veuillez consulter les informations ci-dessous avant de demander de l'assistance.

NOTE : en plus du présent mode d'emploi, veuillez lire le mode d'emploi de chaque logiciel et de chaque accessoire que vous utilisez.

Il n'y a pas d'image ou pas de son

- **Le témoin d'alimentation est-il allumé ?**
  Appuyez sur le bouton POWER pour allumer la console.



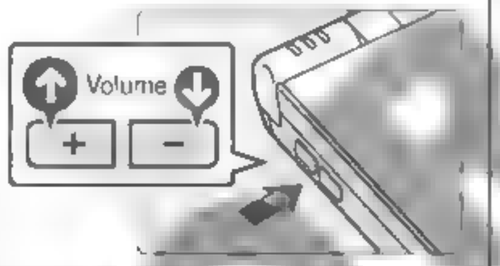
- **La batterie est-elle chargée ?**
  Rechargez la batterie

- **La carte de jeu est-elle insérée correctement ?**
  Insérez la carte de jeu soigneusement mais fermement et poussez jusqu'à ce que vous entendiez un clic

- **La console est-elle en mode veille ?**
  Regardez le témoin d'alimentation : il clignote lentement lorsque la console est en **mode veille**. Appuyez sur un bouton ou touchez l'écran tactile pour sortir du **mode veille**.

Aucun son ne sort des haut-parleurs

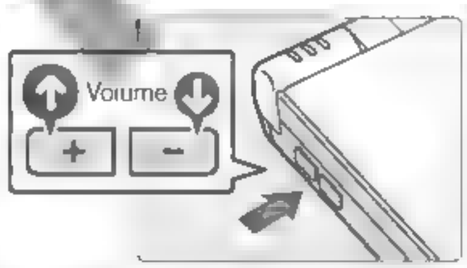
- **Le volume est-il réglé correctement ?**
  Ajustez le volume en utilisant le bouton de volume/luminosité qui se trouve sur le côté de la console.



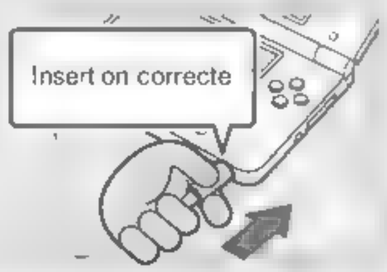
- **Des écouteurs, un casque ou un microphone externe sont-ils branchés dans la prise audio ?**
  Si des écouteurs, un casque ou un microphone externe sont connectés à la console, aucun son ne sort des haut-parleurs.

Aucun son ne sort des écouteurs ou du casque

- **Le volume est-il réglé correctement ?**
  Ajustez le volume en utilisant le bouton de volume/luminosité qui se trouve sur le côté de la console



- **La prise des écouteurs ou du casque est-elle insérée correctement ?**
  Assurez-vous que la prise est correctement insérée dans la prise audio de la console



Le menu DSi met du temps à s'afficher

- **Une carte SD haute capacité (carte SDHC) est-elle insérée dans la console ?**
  L'affichage du **menu DSi** peut nécessiter un certain temps si une carte SD haute capacité est insérée dans la console

DANS LE PORT CARTE DS.

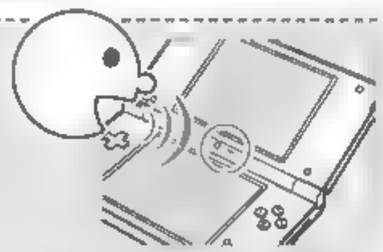
- **La carte de jeu est-elle insérée correctement ?**
  Retirez la carte de jeu de la console puis renserez la en poussant jusqu'à ce que vous entendiez un clic Répétez cette opération jusqu'à ce que la console détecte le jeu

- **Le démarrage du jeu est peut-être empêché par la limite d'âge fixée par la fonction de contrôle parental.**
  Entrez le code secret pour levér l'interdiction temporairement, ou bien desactivez la fonction de contrôle parental correspondante. Voir p. 351 ➔

[illegible]

- **Le logiciel est-il compatible avec le microphone ? Est-il possible d'utiliser le microphone à ce moment du jeu ?**
  Le microphone ne peut pas être utilisé en permanence et ne peut être utilisé qu'avec les jeux compatibles à des moments déterminés

- **Le microphone fonctionne-t-il correctement ?**
  Assurez-vous du bon fonctionnement du microphone en effectuant un test du micro dans les **paramètres de la console**. Voir p. 321 ➔



- **Les voix d'autres personnes (celles de vos amis ou des membres de votre famille) sont-elles reconnues correctement ?**
  La précision de la reconnaissance vocale diffère selon les individus. Certaines voix sont plus difficiles à reconnaître que d'autres.

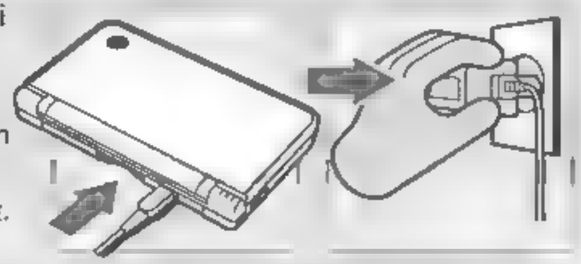
Le microphone réagit de manière inattendue

Il est possible que le microphone réagisse au bruit environnant ou aux sons émis par les haut-parleurs. Essayez de vous éloigner de la source du bruit, de baisser le volume des haut-parleurs, d'utiliser des écouteurs ou de faire cesser le bruit. Assurez-vous également du bon fonctionnement du microphone en effectuant un test du micro dans les **paramètres de la console**

rechargée / Le témoin de charge ne s'allume pas

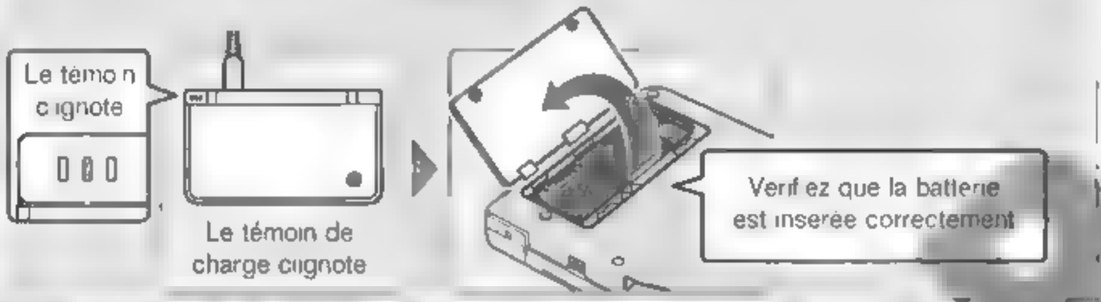
- **Utilisez-vous le bloc d'alimentation Nintendo DSi ?**
  Seul le bloc d'alimentation Nintendo DSi (WAP-002(EUR)) peut être utilisé

- **Le bloc d'alimentation Nintendo DSi est-il bien connecté à la console et à une prise de courant ?**
  Assurez-vous que le bloc d'alimentation Nintendo DSi est bien connecté à la console et à une prise de courant.



- **La température ambiante est-elle comprise entre + 5 et + 35 °C ?**
  Rechargez la batterie dans un lieu où la température est comprise entre + 5 et + 35 °C. S'il fait trop chaud ou trop froid, vous ne pourrez peut-être pas recharger la batterie.

- **Le témoin de charge est-il allumé ?**
  Si le témoin de charge clignote, il est possible que la batterie de la console Nintendo DSi XL ne soit pas insérée correctement. Assurez-vous que la batterie est insérée correctement. Voir p. 260→



met du temps à se charger

- **Jouez-vous dans un lieu où la température ambiante est inférieure à + 5 °C, ou bien rechargez-vous la batterie à une température ambiante inférieure à + 5 °C ?**
  Si la température ambiante est inférieure à + 5 °C, l'autonomie de la console est réduite, et la batterie est plus longue à recharger

L'écran tactile ne fonctionne pas / L'écran tactile ne réagit pas correctement

- **L'écran tactile détecte-il les endroits que vous touchez avec un décalage ?**
  Si l'écran tactile détecte les endroits que vous touchez avec un décalage, utilisez la fonction de calibrage de l'écran tactile accessible dans les **paramètres de la console** Voir p. 321→
  NOTE. lorsque vous démarrez la console, vous pouvez accéder directement à l'écran de calibrage de l'écran tactile en appuyant sur le bouton POWER tout en maintenant les boutons L, R et START enfoncés.

- **Avez-vous appliqué un film de protection (disponible dans le commerce) sur l'écran tactile ?**
  Si vous avez appliqué un film de protection sur l'écran tactile de la console, consultez son mode d'emploi pour vous assurer qu'il a été appliqué correctement avant de calibrer l'écran tactile

[illegible]

- **La carte SD a-t-elle été insérée correctement dans la console ?**
  Insérez la carte SD dans le port carte SD sur le côté de la console en la poussant doucement mais fermement jusqu'à ce que vous entendiez un clic

- **La carte SD est-elle endommagée ou contient-elle des données corrompues ?**
  Essayez d'accéder au contenu de la carte SD depuis un ordinateur ou un appareil photo numérique compatible.

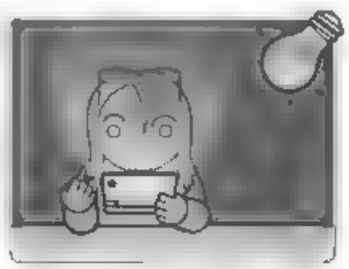
- **Les photos enregistrées sur la carte SD peuvent-elles être affichées par l'appareil photo Nintendo DSi ?**
  L'appareil photo Nintendo DSi ne peut afficher que les photos prises avec la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL. Les photos prises avec un autre appareil photo ou un téléphone portable ne peuvent pas être affichées.

- **Les fichiers audio enregistrés sur la carte SD sont-ils compatibles avec le studio son Nintendo DSi ?**
  Le studio son Nintendo DSi ne peut lire que les fichiers audio au format AAC dont l'extension est .m4a, .mp4 ou .3gp. Les autres formats de fichiers audio (comme les MP3) ne sont pas compatibles

L'appareil photo Nintendo DSi ne reconnaît pas votre visage / RECONNAISSANCE IMPOSSIBLE s'affiche à l'écran

Cela se produit lorsque l'appareil photo Nintendo DSi ne parvient pas à reconnaître votre visage correctement. Placez-vous dans un endroit mieux éclairé et faites en sorte que votre visage apparaisse en entier à l'écran. Veuillez noter également que les facteurs suivants peuvent avoir une influence négative sur la reconnaissance faciale :

- la lumière ou l'éclairage ambiant ;
- la coiffure (si une partie du visage est cachée par les cheveux, par exemple) ,
- la couleur des cheveux et des sourcils ;
- les reflets sur le visage ou sur la tête ;
- la présence d'une barbe ou d'une moustache, leur forme ou leur couleur ;
- le port de lunettes ou d'autres accessoires sur le visage ou sur la tête



NOT FINAL

L'appareil photo Nintendo DSi ne reconnaît pas la position de vos yeux ou de votre bouche

La précision de la reconnaissance faciale diffère selon les conditions d'utilisation et les caractéristiques physiques de chaque individu. Si vos yeux ou votre bouche ne sont pas reconnus correctement, placez-vous dans un endroit mieux éclairé et faites en sorte que votre visage apparaisse en entier à l'écran. Veuillez également tenir compte des facteurs énoncés à la page précédente.

Les photos prises avec l'appareil photo Nintendo DSi ont des couleurs étranges

Assurez-vous que vous utilisez le filtre normal (certains filtres sont destinés à changer les couleurs) et essayez de prendre d'autres photos. Si les couleurs vous paraissent toujours étranges, veuillez contacter le service consommateurs Nintendo. Voir p. 358 ➔

L'échange de photos ou de cadres entre consoles avec l'appareil photo Nintendo DSi est impossible

- **La fonction de contrôle parental interdit-elle l'échange de données via la communication sans fil ?**
  Entrez le code secret pour lever l'interdiction temporairement, ou bien désactivez la fonction de contrôle parental correspondante. Voir p. 351 ➔

Les fichiers audio enregistrés ne peuvent pas être lus dans le studio son Nintendo DSi

- **La carte SD a-t-elle été insérée correctement dans la console ?**
  Insérez la carte SD dans le port carte SD sur le côté de la console en la poussant doucement mais fermement jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

- **Les fichiers audio enregistrés sur la carte SD sont-ils compatibles avec le studio son Nintendo DSi ?**
  Le studio son Nintendo DSi ne peut lire que les fichiers audio au format AAC dont l'extension est .m4a, .mp4 ou .3gp. Les autres formats de fichiers audio (comme les MP3) ne sont pas compatibles.

- **La carte SD contient-elle plus de 3 000 fichiers audio ?**
  Le studio son Nintendo DSi ne peut pas afficher plus de 3 000 fichiers audio.

- **La carte SD contient-elle plus de 1000 dossiers contenant des fichiers audio ?**
  Le studio son Nintendo DSi ne peut pas afficher plus de 1000 dossiers contenant des fichiers audio.

- **Un dossier contient-il plus de 100 fichiers audio ?**
  Le studio son Nintendo DSi ne peut pas afficher le contenu d'un dossier contenant plus de 100 fichiers audio. Si la carte SD contient plusieurs dossiers portant le même nom, leurs contenus apparaîtront comme le contenu d'un seul dossier et ce dossier ne pourra être affiché que s'il contient moins de 100 fichiers audio.

- **L'arborescence des dossiers contenant des fichiers audio comprend-elle plus de huit niveaux ?**
  Le studio son Nintendo DSi ne vérifie le contenu que des huit premiers niveaux de l'arborescence de la carte SD.

Vos fichiers audio ne peuvent pas être lus dans le studio son Nintendo DSi

- **Les fichiers audio enregistrés sur la carte SD sont-ils compatibles avec le studio son Nintendo DSi ?**
  Le studio son Nintendo DSi ne peut lire que les fichiers audio remplissant les conditions suivantes :
  · Format : AAC (.m4a, .mp4 ou .3gp)
  Taux de compression : 16–320 kbps
  · Fréquence d'échantillonnage : 32 / 48 kHz

la boutique Ninten

- **Disposez-vous de suffisamment de Nintendo DSi Points ?**
  Vous pouvez enregistrer de nouveaux Nintendo DSi Points sur votre console Nintendo DSi XL en utilisant l'une des méthodes suivantes :
  achat avec une carte de crédit (VISA ou MasterCard) ;
  enregistrement d'une Nintendo Points Card (en vente chez les revendeurs de produits Nintendo).
  NOTE : [illegible] des Nintendo DSi Points au moyen de Wi-Fi Points Cards.
  Vous trouverez plus de détails concernant l'enregistrement de Nintendo DSi Points dans ce mode d'emploi (manuel).

- **La fonction de contrôle parental interdit-elle l'utilisation de Nintendo DSi Points ?**
  Entrez le code secret pour lever l'interdiction temporairement, ou bien désactivez le paramètre de la fonction de contrôle parental interdisant l'utilisation de Nintendo DSi Points. Voir p. 351 ➔

[illegible]

- **La fonction de contrôle parental interdit-elle l'utilisation du téléchargement DS ?**
  Entrez le code secret pour lever l'interdiction temporairement, ou bien désactivez le paramètre de la fonction de contrôle parental interdisant l'utilisation du téléchargement DS. Voir p. 351 ➔

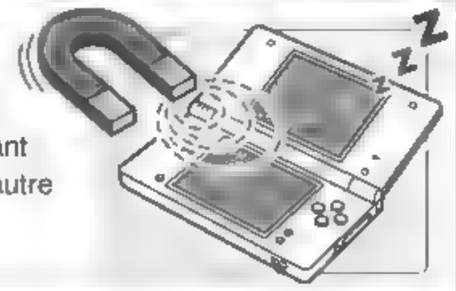
Vous n'arrivez pas à utiliser PictoChat

- **La salle de Chat à laquelle vous essayez d'accéder est-elle pleine (16 personnes) ?**
  Une salle de Chat peut accueillir un maximum de 16 personnes.

- **La fonction de contrôle parental interdit-elle l'utilisation de PictoChat ?**
  Entrez le code secret pour lever l'interdiction temporairement, ou bien désactivez le paramètre de la fonction de contrôle parental interdisant l'utilisation de PictoChat Voir p. 351 ➔

Vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation des fonctions de communication sans fil (les communications sont interrompues ou le jeu présente des saccades)

- **L'icône de réception qui s'affiche à l'écran est-elle l'une de celles reproduites ci-contre ?**
  Le signal n'est pas capté correctement. Rapprochez-vous de l'autre joueur ou essayez de supprimer les obstacles qui vous séparent.



Il est possible qu'un champ magnétique extérieur fasse passer la console Nintendo DSi en **mode veille**.
Essayez de vous éloigner de tout appareil pouvant créer des champs magnétiques, y compris une autre console Nintendo DS.

Vous ne parvenez pas à désactiver la fonction de contrôle parental

- **Avez-vous entré le bon code secret ?**
  Assurez-vous que le code secret que vous avez entré est correct.
  Si vous avez oublié votre code secret : Voir p. 320 ➔

- **Avez-vous entré la bonne réponse à votre question personnelle ?**
  Assurez-vous que vous avez entré la bonne réponse à votre question personnelle.
  Si vous avez également oublié la réponse à votre question personnelle :
  Voir p. 320 ➔

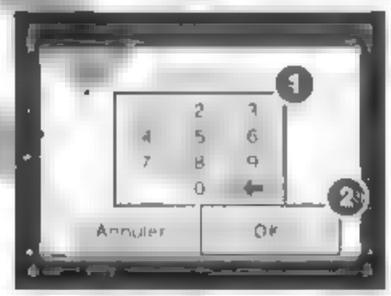
Si votre console Nintendo DSi XL ne fonctionne toujours pas correctement alors que vous avez suivi les conseils ci-dessus, NE LA RAPPORTEZ PAS chez le détaillant auprès duquel vous l'avez achetée : vous perdriez vos données de sauvegarde, les logiciels que vous avez téléchargés via la boutique Nintendo DSi et vos Nintendo DSi Points. Contactez le service consommateurs Nintendo pour obtenir de l'aide ou faire réparer votre console. Voir p. 359 ➔

Comment désactiver la fonction de contrôle parental

Vous pouvez soit lever temporairement les interdictions imposées par la fonction de contrôle parental, soit en changer les paramètres.

Lever temporairement les interdictions imposées par la fonction de contrôle parental

1. Entrez votre code secret lorsque l'écran de saisie apparaît pour accéder temporairement à la fonction sélectionnée
2. Touchez OK.

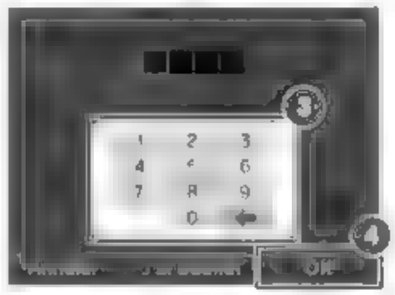


Changer les paramètres de la fonction de contrôle parental

1. Dans le **menu des paramètres** de la console, sélectionnez Contrôle parental

2. Touchez Oui

3. Entrez votre code secret.
4. Touchez OK



5. Touchez Paramètres

Ensuite, suivez les instructions à l'écran pour ajuster les paramètres comme vous le souhaitez

NOTE : si vous avez oublié votre code secret, veuillez vous référer à la partie concernant la fonction de contrôle parental Voir p. 320 ➔

NOT FOR

Si une erreur se produit, un message similaire à ceux de la liste ci-dessous s'affiche. Suivez les instructions correspondantes pour résoudre le problème.

NOTE : dans les messages d'erreur suivants, "mode d'emploi" désigne aussi bien le mode d'emploi Nintendo DSi que le mode d'emploi Nintendo DSi XL.

Message d'erreur	Solution
"Une erreur est survenue. Appuyez longuement sur le bouton POWER pour éteindre la console. Consultez le mode d'emploi pour plus de détails."	Eteignez la console, puis rallumez-la. Si le problème se produit à nouveau et que le même message d'erreur s'affiche, éteignez la console et contactez le service consommateurs Nintendo. Voir p. 359 ➔
"La mémoire de la console est endommagée. Consultez le mode d'emploi pour plus de détails."	Il se peut que la mémoire interne de la console soit endommagée physiquement. Contactez le service consommateurs Nintendo. Voir p. 359 ➔
"Cette carte ne peut pas être utilisée."	La carte insérée dans le port carte SD n'est pas compatible avec la console Nintendo DSi XL, ou les données système qu'elle contient sont corrompues. Remplacez cette carte par une carte SD compatible avec la console Nintendo DSi XL.
"Espace libre insuffisant sur la carte SD."	Effacez des données inutiles depuis l'**écran de gestion des données** dans les **paramètres de la console** Voir p. 312 ➔, ou bien effacez des photos ou des cadres depuis l'album de l'appareil photo Nintendo DSi Voir p. 312 ➔. Vous pouvez également utiliser une autre carte SD qui dispose de suffisamment d'espace libre.
"Il n'y a plus d'emplacement libre dans la console."	Effacez des données inutiles depuis l'**écran de gestion des données** dans les **paramètres de la console** Voir p. 312 ➔ pour libérer des emplacements dans le menu DSi.

Si un message d'erreur non répertorié dans cette liste s'affiche à l'écran, contactez le service consommateurs Nintendo. Voir p. 359 ➔

Si votre connexion Internet n'est pas paramétrée correctement ou si le test de connexion échoue, un message d'erreur accompagné d'un code d'erreur s'affiche. Pour essayer de résoudre le problème, consultez le tableau ci-dessous, le mode d'emploi de l'appareil que vous utilisez pour vous connecter, la partie consacrée aux paramètres de connexion dans ce mode d'emploi Voir p. 322 ➔, et le site Internet de Nintendo.

NOTE : si vous utilisez le connecteur Wi-Fi USB Nintendo et que vous ne parvenez pas à vous connecter (erreur 052003, 052103 ou 052203), il est possible que votre logiciel de sécurité ou que le pare-feu de votre ordinateur soit en cause. Visitez le site Internet de Nintendo pour plus de détails.

Code d'erreur	Problème	Solution
020100 à 020999	Impossible de se connecter à la CWF Nintendo	Attendez un moment puis essayez de vous reconnecter. Si le problème n'est pas résolu, contactez le service consommateurs Nintendo Voir p. 359 ➔
034301 à 034304	Impossible de se connecter au serveur de mise à jour	
034300, 034305 à 034499	Impossible d'effectuer la mise à jour à cause d'une erreur sur le réseau	
050100 à 050199	Impossible de se connecter à Internet	
023000 à 025999	Les serveurs de la CWF Nintendo sont en cours de maintenance ou sont surchargés.	Attendez un moment puis essayez de vous reconnecter. Si le problème n'est pas résolu, consultez le site Internet de Nintendo pour vérifier que les serveurs sont en cours de maintenance.
034000 à 034218, 034500 à 034699	Une erreur a empêché la mise à jour de s'effectuer	Contactez le service consommateurs Nintendo. Voir p. 359 ➔
034219, 034220	La mémoire de la console Nintendo DSi ne dispose pas de suffisamment d'espace libre	Effacez des données inutiles depuis l'**écran de gestion des données** dans les **paramètres de la console** Voir p. 312 ➔
050000 à 050099	Aucun point d'accès n'a été trouvé à proximité	• Vérifiez les paramètres de votre point d'accès • Le signal est peut-être trop faible ou perturbé : rapprochez-vous du point d'accès et assurez-vous qu'aucun objet ni aucune personne ne se trouve entre la console et le point d'accès • Assurez-vous que toutes les conditions sont réunies pour utiliser ce point d'accès. Au besoin, consultez la documentation fournie avec l'appareil que vous utilisez pour vous connecter.
050500 à 050599	Vous devez accepter les conditions d'utilisation pour utiliser ce service.	Consultez et acceptez le contrat d'utilisation. Voir p. 322 ➔
050600 à 050699	Les fonctions de communication sans fil sont désactivées dans les paramètres de la console	Activez les fonctions de communication [illegible]

NOT FOR

Code d'erreur	Problème	Solution
051000 à 051099	Impossible de trouver un point d'acces conforme au paramètre SSID defini	Assurez-vous que le SSID indiqué dans vos parametres de connexion correspond au point d'accès auquel vous voulez vous connecter
051100 à 051199	Impossible de se connecter au point d'accès.	• Assurez-vous que la clé de securité que vous avez entrée dans vos paramètres de connexion correspond à celle du point d'accès • Si vous utilisez un connecteur Wi-Fi USB Nintendo, parametrez votre ordinateur afin qu'il autorise la connexion. Si cette erreur se reproduit alors que la connexion est autorisee, assurez-vous que le signal est correctement capté par la console • Rapprochez-vous du point d'accès et assurez-vous qu'aucun objet ni aucune personne ne se trouve entre la console et le point d'accès.
051200 à 051299	Impossible de se connecter car le point d'accès ne peut pas accepter plus de connexions simultanées.	Attendez que le nombre de connexions à ce point d'accès ait diminué, puis réessayez.
051300 à 051399	Impossible de se connecter au point d'acces pour une raison inconnue	• Essayez les solutions proposées pour les erreurs 051100~051299 • Ajustez les paramètres de votre point d'accès.
052000 à 052099	Impossible d'obtenir une adresse IP automatiquement.	• Activez la fonction de serveur DHCP sur votre point d'acces ou l'appareil que vous utilisez pour vous connecter. Si cette fonction n'est pas disponible, vous devez configurer manuellement l'adresse IP et d'autres paramètres Voir p. 352 → • Assurez-vous que le type de securite et la clé de securite correspondent au point d'acces auquel vous voulez vous connecter
052100 à 052399, 312004, 312005	Impossible de se connecter à Internet.	• Assurez-vous que toutes les conditions sont reunies pour que vous puissiez vous connecter à Internet. • Verifiez les parametres relatifs à l'OBTENTION AUTOMATIQUE DE L'ADRESSE IP • Si l'OBTENTION AUTOMATIQUE DE L'ADRESSE IP est désactivée, assurez-vous que le type de sécurite et la clé de sécurité correspondent au point d'accès auquel vous voulez vous connecter
052400 à 052599, 312012, 312013	Impossible de se connecter au serveur proxy.	• Assurez-vous que toutes les conditions sont réunies pour que vous puissiez vous connecter au serveur proxy • Verifiez les parametres du serveur proxy.
052700 à 052799	Impossible de se connecter car un autre appareil utilise la même adresse IP	Verifiez les paramètres relatifs à l'OBTENTION AUTOMATIQUE DE L'ADRESSE IP
053000 à 053299	Impossible de se connecter à Internet	• Le signal est peut-être trop faible ou perturbé : rapprochez-vous du point d'acces et assurez-vous qu'aucun objet ni aucune personne ne se trouve entre la console et le point d'accès
054000 à 054199, 290500 à 290599, 291000 à 291099	Erreur de communication. La connexion a été interrompue.	• Le signal est peut-être trop faible ou perturbé : rapprochez-vous du point d'accès et assurez-vous qu'aucun objet ni aucune personne ne se trouve entre la console et le point d'accès. • Le problème est peut-être temporaire. Patientez un moment, puis réessayez. Si le problème n'est pas résolu, contactez le service consommateurs Nintendo. Voir p. 359 →

Si un message d'erreur non répertorié dans cette liste s'affiche à l'écran, contactez le service consommateurs Nintendo. Voir p. 359 →

Comment jeter ce produit lorsqu'il est arrivé en fin de vie

Ne jetez jamais ce produit dans votre poubelle ou dans la nature lorsqu'il est arrivé en fin de vie. Il appartient à chaque particulier de se conformer au mode de collecte mis en place dans sa commune et de respecter les lois et règlements sur le recyclage. Pour des informations sur la collecte gratuite et sélective des équipements électriques et électroniques disponible dans votre commune, veuillez contacter les collectivités locales.

Vous pouvez d'autre part apporter votre produit en fin de vie à votre revendeur local, qui vous proposera éventuellement la reprise gratuite de votre ancien produit pour l'achat d'un produit neuf similaire. Toutefois, nous vous conseillons au préalable de vérifier auprès de votre revendeur local s'il offre ce service.

Dans les deux cas, ce produit sera traité d'une manière respectueuse de l'environnement dans une installation autorisée, et ses composants seront récupérés, recyclés ou réutilisés de la manière la plus efficace possible, en accord avec les exigences de la directive 2002/96/CE du parlement européen et du conseil du 27 janvier 2003 relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE)

D'après les lois sur l'environnement en vigueur, l'utilisation des services de collecte séparés pour les déchets d'équipements électriques et électroniques est obligatoire. Dans certains pays, le non-respect de cette loi est passible de sanctions.

Notes :

1. Les déchets d équipements électriques et électroniques peuvent contenir des substances dangereuses qui, si elles ne sont pas traitées de manière appropriée, peuvent devenir nocives pour l'environnement et nuire à la santé des personnes. Un traitement spécifique des déchets d'équipements électriques et électroniques est donc indispensable.
2. Les équipements électriques et électroniques Nintendo sont fabriqués en accord avec les directives européennes et de manière à faciliter leur réparation, mise à jour, réutilisation, démontage ou recyclage.
3. Nintendo et ses distributeurs officiels adhèrent aux programmes de recyclage dans chaque état membre et s'engagent à utiliser les meilleures techniques de traitement, de récupération et de recyclage disponibles afin de garantir la protection de la santé humaine et de l'environnement.
4. Le symbole représentant une poubelle sur roues barrée d'une croix (voir ci-dessous) est apposé sur tout équipement électrique et électronique Nintendo mis sur le marché par Nintendo et ses distributeurs officiels depuis le 13 août 2005 inclus. Ce symbole indique que ces produits font l'objet d'une collecte sélective à la fin de leur vie pour assurer une récupération optimale et une élimination respectueuse de l'environnement

Caractéristiques

Console Nintendo DSi XL

Numéro de modèle	UTL-001(EUR)
Type d'écran	Écrans couleurs LCD à matrice active transmissive TFT (jusqu'à 260 000 couleurs)
Taille des écrans	85,25 mm de largeur x 63,94 mm de hauteur
Résolution des écrans	256 x 192 pixels
Alimentation électrique	Bloc d'alimentation Nintendo DSi (WAP-002(EUR)) Batterie rechargeable (UTL-003)
Bande de fréquence sans fil	2,4 GHz
Puissance d'émission	11 b : 5,5 dbm / 11 g : 5,0 dbm maximum
Standard de communication	Conforme IEEE 802.11 b/g (DSSS/OFDM)
Distance de communication conseillée	Environ 10 – 30 m **NOTE :** ces chiffres sont des estimations. La distance maximale à laquelle la communication est toujours possible varie selon l'endroit où vous vous trouvez
Appareil photo	Objectif : longueur de focale fixe / Capteur d'image : CMOS / Nombre de pixels réels : environ 300 000
Horloge	Variation quotidienne maximale de ±4 secondes (lors d'une utilisation en "environnement conseillé" comme décrit plus bas)
Ports entrée/sortie	Port carte DS, port carte SD, connecteur du bloc d'alimentation, prise audio
Consommation électrique maximale	Environ 2,8 W (en chargement)
Environnement conseillé	Température : entre + 5 et + 35 °C / Humidité : 20 – 80 %
Dimensions	91,4 mm de hauteur * 161,0 mm de largeur * 21,2 mm d'épaisseur (console fermée)
Masse	Environ 314 g (batterie et stylet compris)
Temps de chargement de la batterie	Environ 3 heures
Durée d'utilisation de la batterie	La durée d'utilisation maximale de la batterie varie selon le niveau de luminosité des écrans LCD

Batterie rechargeable Nintendo DSi XL

Numéro de modèle	UTL-003
Type de batterie	lithium-ion
Puissance de la batterie	3,9 Wh

Bloc d'alimentation Nintendo DSi

Numéro de modèle	WAP-002(EUR)
Entrée/Sortie	AC 230 V 50 Hz / DC 4,6 V 900 mA
Dimensions / Masse	70,5 mm de longueur x 27,0 mm de largeur x 84,5 mm d'épaisseur / Environ 60 g
Longueur du cordon	Environ 1,9 m
Consoles compatibles	Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)) Nintendo DSi (TWL-001(EUR))

[redacted]

Numéro de modèle	UTL-004 / UTL-005
Matière	Plastique (corps du stylet (ABS) / pointe du stylet (PE))
Dimensions / Masse	Environ 96,0 mm / Environ 1,8 g Environ 129,3 mm / Environ 9,1 g

NOTE : en cas d'amélioration éventuelle du produit, il est possible que les caractéristiques ci-dessus subissent des modifications sans que vous en soyez averti.

NOT FOR SALE

[0809/NFR/TWL-HW]

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE DE 12 MOIS – consoles NINTENDO DSi et NINTENDO DSi XL
(ci-après dénommées "console Nintendo DSi")

GARANTIE CONSOMMATEUR

La présente garantie couvre la console Nintendo DSi, ainsi que les logiciels intégrés à la console Nintendo DSi à la date d'achat de la console Nintendo DSi (les "Logiciels Opérationnels Nintendo DSi"). (Dans le cadre de la présente garantie, la console Nintendo DSi et les Logiciels Opérationnels Nintendo DSi sont désignés ci-après par "Produit(s)").

Pendant une durée de 12 mois à compter de la date d'achat initial effectué par le consommateur ("vous"), Nintendo France ("Nintendo") vous garantit que le Produit est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication à la date de votre achat, selon les termes et conditions des présentes.

Pour faire valoir la garantie, si le Produit s'avère défectueux en raison d'un défaut de matériaux ou de fabrication au cours de la période de garantie, vous devez retourner le Produit au SAV Nintendo dans les 12 mois à compter de la date d'achat initial. Après inspection du Produit, Nintendo, à son entière discrétion, procédera gratuitement à la réparation ou au remplacement de la pièce ou du Produit défectueux et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement.

La présente garantie n'affecte pas les droits accordés par la loi aux consommateurs et notamment les droits en vertu desquels le vendeur auprès duquel le consommateur a acheté le Produit reste tenu des défauts de conformité du bien au contrat et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L-211-4, L-211-5 et L-211-12 du code de la consommation et 1641 à 1649 du code civil français.

EXCLUSIONS DE GARANTIE

La présente garantie ne couvre pas :

- les logiciels (autres que les Logiciels Opérationnels Nintendo DSi) ou les jeux (inclus ou non avec le Produit à la date d'achat),
- les accessoires, périphériques et autres éléments destinés à être utilisés avec le Produit mais qui ne sont pas fabriqués par ou pour Nintendo (inclus ou non avec le Produit à la date d'achat),
- les Produits achetés en dehors de l'Espace économique européen ;
- les Produits loués ou d'occasion ou utilisés à des fins commerciales ;
- les défauts du Produit résultant d'un dommage accidentel, de votre négligence et/ou celle de tout tiers, de l'usage déraisonnable, de l'utilisation de produits non distribués ou non licenciés par Nintendo (y compris non limitativement les appareils de copie, adaptateurs, blocs d'alimentation ou autres accessoires non licenciés par Nintendo), de virus informatiques ou de connexions Internet, de l'utilisation du Produit autrement qu'en conformité avec le mode d'emploi Nintendo DSi ou autre instruction jointe au Produit, ou pour toute autre cause sans aucun rapport avec un défaut de matériaux ou de fabrication ;
- un affaiblissement progressif dans le temps de la capacité de la batterie rechargeable Nintendo DSi (TWL-003) ou de la batterie rechargeable Nintendo DSi XL (UTL-003) (lequel ne constitue pas un défaut de matériaux ou de fabrication du produit),
- les Produits ouverts, modifiés ou réparés par une autre personne que Nintendo ou dont le numéro de série a été modifié, altéré ou supprimé ; ou
- les pertes de données chargées ou stockées dans le Produit par une autre personne que Nintendo.

PROCEDURE DE DEMANDE

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
ZI des Béthunes – 10, avenue du Fief – Bloc N°24 – Cité Artisanale de la Mare 2 – 95310 Saint Ouen l'Aumône
e-mail : sav-administratif@nintendo.fr – sav-technique@nintendo.fr – site Internet : www.nintendo.fr
tel : 01 34 35 46 00 – fax : 01 34 24 90 85

(Les appels depuis un poste fixe en France sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la France sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

Avant d'adresser votre produit au SAV Nintendo, vous devez retirer ou supprimer tous les fichiers et données privées ou confidentielles de votre Produit. Vous acceptez et reconnaissez que Nintendo ne pourra en aucun cas être tenu responsable de toute perte, destruction ou altération de vos fichiers ou données que vous n'auriez pas retirés ou supprimés. Nintendo vous recommande de faire une copie de sauvegarde de toutes les données que vous n'auriez pas retirées ou supprimées.

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci de suivre la procédure suivante

1. utiliser l'emballage d'origine,
2. inclure une description du défaut,
3. joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse cachet commercial obligatoire) indiquant la date dudit achat. (Frais d'envoi au SAV Nintendo à votre charge.)

Si les 12 mois de la période de garantie se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo, à sa seule discrétion, pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit (ou la pièce défectueuse), aux frais de l'acheteur (après acceptation d'un devis). Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

(Les appels depuis un poste fixe en France sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la France sont factures au cout d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

LOGICIELS OPERATIONNELS Nintendo DSi

Les Logiciels Opérationnels Nintendo DSi sont uniquement destinés à être utilisés avec le Produit et ne sont destinés à un aucun autre usage. Vous ne devez pas copier, adapter, décompiler, désassembler ou modifier les Logiciels Opérationnels Nintendo DSi autrement que dans les limites expressément prévues par la loi applicable. Nintendo se réserve le droit d'utiliser des systèmes anti-copie et de prendre toute mesure dans un but de protection de ses droits notamment sur les Logiciels Opérationnels Nintendo DSi.

[0606/NFR/TWL-HW]

SOS Nintendo

08.92.68.77.55*

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

7/7 jours – 24/24 heures

Par courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro/mn - France Métropolitaine uniquement

[1107/WALD-NFR/TWL-HW]

Des problèmes d'installation ?

Support technique Suisse

En cas de problèmes d'installation et pour toute question technique, notre équipe de support se tient volontiers à ta disposition. Tu peux joindre l'équipe de support au numéro suivant :

+41(0) 62 / 387 98 39

Lu – Ve 08h30 – 12h00 / 13h00 – 17h00

support@waldmeier.ch

REFRAM

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE DE 12 MOIS – consoles NINTENDO DSi et NINTENDO DSi XL
(ci-après dénommées "console Nintendo DSi")

La présente garantie couvre la console Nintendo DSi, et les logiciels intégrés à la console Nintendo DSi à l'occasion de l'achat de la console Nintendo DSi (formant ensemble le **"Système d'exploitation Nintendo DSi"**). (Dans la présente garantie, la console Nintendo DSi et le Système d'exploitation Nintendo DSi sont désignés de manière conjointe comme le **"Produit"**).

Aux conditions suivantes et sous réserve des exclusions suivantes, Nintendo garantit le premier consommateur qui achète le Produit (**"vous"**), pendant une durée de 12 mois à compter de votre achat du Produit, contre tout défaut de matériaux et de fabrication de ce Produit.

Afin d'introduire une demande valable sous la présente garantie, vous devez notifier à Nintendo le défaut du Produit endéans un délai de 12 mois à compter de votre achat du Produit et vous devez renvoyer le Produit à Nintendo endéans 30 jours calendaires à compter de cette notification. Si, après avoir examiné le Produit, Nintendo admet qu'il est défectueux, Nintendo, à son entière discrétion, réparera ou remplacera la partie du Produit qui est défectueuse ou le Produit, sans aucun frais pour le consommateur.

La présente garantie ne fait pas obstacle à l'application des dispositions du Code civil relatives à la garantie (et pour le Grand-Duché de Luxembourg, les dispositions de la Loi du 21 avril 2004 relative à la garantie de conformité). La présente garantie est accordée en supplément à votre garantie légale à l'égard de votre revendeur Nintendo officiel. Cette garantie légale vous permet de dénoncer, à votre revendeur Nintendo officiel, tout défaut de conformité du Produit découvert dans le délai prescrit par la loi (deux ans à compter de la délivrance du Produit, pour la Belgique et le Grand-Duché de Luxembourg). La présente garantie n'affecte aucunement vos droits impératifs accordés par la loi.

EXCLUSIONS

La présente garantie ne couvre pas :

- le logiciel (autre que le Système d'exploitation Nintendo DSi) ou les jeux (inclus ou non dans le Produit au moment de l'achat) ;
- les accessoires, périphériques ou autres pièces qui sont destinés à être utilisés avec le Produit mais qui ne sont pas fabriqués par ou pour Nintendo (inclus ou non dans le Produit au moment de l'achat) ;
- les Produits achetés en dehors de l'Espace économique européen ;
- le Produit s'il a été revendu, ou utilisé à des fins de location ou commerciales ;
- les défauts dans le Produit qui sont dus à un accident, votre négligence et/ou celle de tout tiers, l'usage déraisonnable, l'utilisation du produit combinée à des produits non fournis ou concédés en licence par Nintendo (en ce compris, sans y être limité, les améliorations de jeux non autorisées, le matériel de copie, les adaptateurs, sources d'alimentation, ou des accessoires non autorisés), des virus d'ordinateur ou la connexion à l'internet, l'utilisation du Produit non conforme au mode d'emploi Nintendo DSi ou à toute autre cause non liée à un défaut de matériel ou de fabrication ;
- un affaiblissement progressif dans le temps de la capacité de la batterie rechargeable Nintendo DSi (TWL-003) ou de la batterie rechargeable Nintendo DSi XL (UTL-003) (lequel ne constitue pas un défaut de matériaux ou de fabrication du produit) ;
- le Produit s'il a été ouvert, modifié ou réparé par toute personne autre que Nintendo ou si son numéro de série a été modifié, endommagé ou enlevé ; ou
- la perte de toute donnée chargée ou mémorisée sur le Produit par toute autre personne que Nintendo.

COMMENT METTRE EN ŒUVRE LA PRESENTE GARANTIE

En cas de défaut couvert par la présente garantie, veuillez contacter :

Nintendo Benelux B.V./Nintendo Service Technique
Frankrijklei, 33, 2000 Anvers Belgique
Tel : Belgique : 03 – 224 76 83,
Tel : Luxembourg : +32 3 – 224 76 83 (tarifs internationaux en vigueur)
(du lundi au vendredi entre 11.00 et 17.00 heures)

(Les appels depuis un poste fixe en Belgique sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la Belgique sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

Avant de renvoyer le Produit à Nintendo Benelux B.V., merci de bien vouloir retirer ou effacer tous les fichiers ou les données privés ou confidentiels. Vous comprendrez que Nintendo ne peut être tenu responsable de la perte, de l'effacement ou de l'endommagement de vos fichiers ou données qui n'ont pas été effacés ou retirés. Nintendo recommande fortement que vous fassiez une copie de sauvegarde de toutes données non enlevées ou non effacées.

Lorsque vous renvoyez le Produit à Nintendo Benelux B.V., veuillez :

1. renvoyer le Produit dans son emballage d'origine si possible ;
2. joindre une description du défaut ; ainsi que vos coordonnées complètes (adresse + téléphone) ;
3. joindre une copie de votre preuve d'achat démontrant la date d'achat du Produit ; et
4. vous assurer que l'ensemble soit reçu par Nintendo dans les 30 jours de la notification du défaut.

Si les 12 mois de garantie indiqués ci-dessus se sont déjà écoulés lors de la découverte du défaut ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo pourra néanmoins, à sa seule discrétion, réparer ou remplacer la partie du Produit à l'origine du défaut ou le Produit. Pour plus d'informations à ce propos, en particulier sans y être limité en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V./Nintendo Service Technique
Frankrijklei, 33, 2000 Anvers Belgique
Tel : Belgique : 03 – 224 76 83,
Tel : Luxembourg : +32 3 – 224 76 83 (tarifs internationaux en vigueur)
(du lundi au vendredi entre 11.00 et 17.00 heures)

(Les appels depuis un poste fixe en Belgique sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la Belgique sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

SYSTEME D'EXPLOITATION NINTENDO DSi

Le Système d'exploitation Nintendo DSi peut seulement être utilisé avec le Produit et ne peut être utilisé à d'autres fins. Vous ne pouvez pas copier, adapter, procéder à de l'ingénierie inverse, décompiler, démonter ou modifier le Système d'exploitation Nintendo DSi, autrement que dans les conditions expresses prévues par la loi applicable. Nintendo peut utiliser des mesures anti-copie ou d'autres mesures afin de protéger ses droits sur le Système d'exploitation Nintendo DSi.

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure, il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900-10800 (0,45 Euro par min.)

Les conseillers Nintendo sont disponibles du Lundi au Vendredi, entre 10.00 et 17.30.

Les dernières informations sur Nintendo et ses produits sont disponibles sur le site : **www.nintendo.be**

Luxembourg :

Vous pouvez contacter notre assistance par courrier.
Veuillez envoyer vos questions à l'adresse suivante :

Nintendo Benelux – Helpdesk
Frankrijklei 33
B-2000 Anvers, Belgique

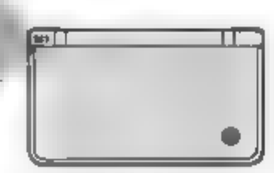
[1108/HOL/UTL-HW]

Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainment waarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem

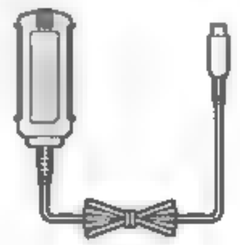
Bedankt voor de aanschaf van het Nintendo DSi™ XL-systeem.

Hartelijk dank voor de aanschaf van het Nintendo DSi™ XL-systeem. Lees voor gebruik deze handleiding aandachtig door en volg de aanwijzingen. Vergeet vooral niet de folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie te lezen. Als dit product gebruikt gaat worden door jonge kinderen, dient een ouder of verzorger de handleiding aan ze voor te lezen en uit te leggen. Bewaar deze handleiding zorgvuldig, zodat je er later nog eens iets in kunt opzoeken.
Wat betreft de functionaliteit zijn de Nintendo DSi en de Nintendo DSi XL gelijk.

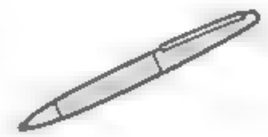
- Nintendo DSi XL-systeem
  (UTL-001(EUR))



- Nintendo DSi XL-lader
  (WAP-002(EUR))



- Nintendo DSi XL-stylus (groot)
  (UTL-005)



- Nintendo DSi XL-stylus
  (UTL-004)

  Opmerking: bevindt zich in de zijkant van het systeem.

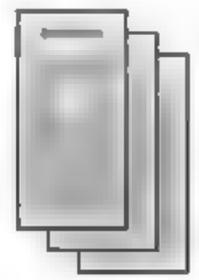
- Nintendo DSi XL-snelstartgids

  Lees deze gids om snel een overzicht te krijgen van de hoofdfuncties en om te leren hoe je software kunt starten.

- Nintendo DSi XL-handleiding
  - Basisinformatie
  - Functies en instellingen
  - Ondersteuning*

  *Lees deze informatie als je denkt dat het product kapot is.

- Folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie



NOT FOR RETAIL

Dit is het beginpunt voor alles wat je op je Nintendo DSi XL-systeem kunt doen

Het Nintendo DSi XL-systeem wordt geleverd met een reeks ingebouwde software. Via de Nintendo DSi Shop kun er zelf nog meer software aan toevoegen om het systeem een persoonlijk karakter te geven.

Nintendo DSi-menu Pag.558→

Ingebouwde software van de Nintendo DSi XL

Download en speel spellen met meerdere spelers, en verzend en ontvang demo's van verschillende softwaretitels.

PictoChat™ Pag.425→

Verzend en ontvang draadloos berichten en tekeningen, en chat met vrienden.

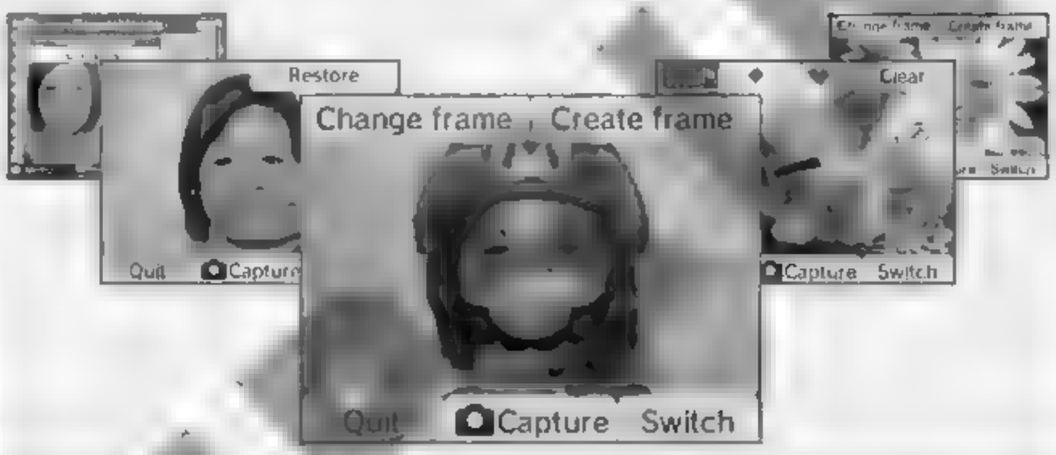
Nintendo DSi Browser

Een handige applicatie waarmee je met je stylus eenvoudig op het internet kunt surfen.

Speel met foto's!

Nintendo DSi Camera

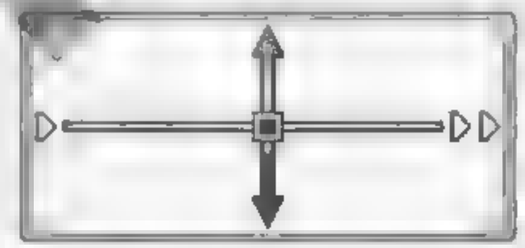
Speel met je foto's en maak gebruik van elf grappige lenzen



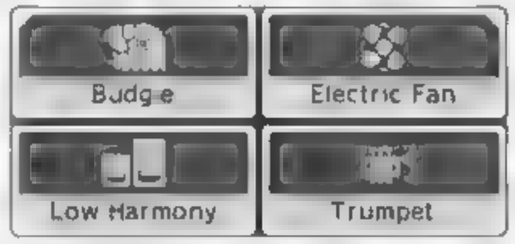
Speel met geluid!

Nintendo DSi Sound Pag.558→

Luisteren, bekijken, praten, aanraken... alles in één audiospeler.



Verander de toonhoogte en de snelheid



Manipuleer je opgenomen geluiden

Geniet van Nintendo DSiWare!

Nintendo DSi Shop

Zoek en koop software en sla deze op je Nintendo DSi XL-systeem op.
Opmerking: je moet beschikken over een breedband internetverbinding om gebruik te kunnen maken van deze service.

Koop Nintendo DSiWare, exclusief voor je Nintendo DSi / Nintendo DSi XL-systeem.

Laten we beginnen!

Als je het systeem voor de eerste keer aanzet, moet je de instellingen configureren.
Volg de onderstaande stappen om te beginnen.

Gebruik van het touchscreen Pag. 364→

Om te beginnen

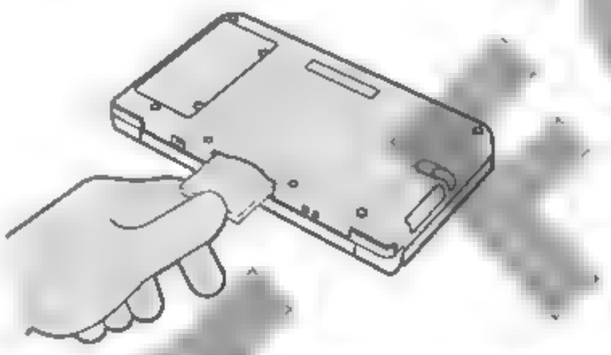
Laad de oplaadbare batterij op Pag. 365→

Zet het systeem aan en configureer de instellingen Pag. 366→

Instellingen kunnen later worden gewijzigd in de systeeminstellingen. Pag. 430→

Laad de software!

Game Cards invoeren en software gebruiken. Pag. 381→



Basis informatie
Pag. 368

Functies en instellingen
Pag. 383

Onder-steuning
Pag. 463

PREVIEW NOT FOR RETAIL

Nintendo DSi XL-handleiding

De volgende onderwerpen worden besproken in dit deel van de Nintendo DSi XL-handleiding.

- Namen en functies van onderdelen
- De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi XL opladen
- De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi XL vervangen

Naast dit deel van de handleiding dient ook het gedeelte Functies en instellingen te worden gelezen.

Inhoud

Namen en functies van de onderdelen 370

De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi XL opladen 375

Aanpassen van het volume/de helderheid van schermen 378

Gebruik van SD-geheugenkaarten 379

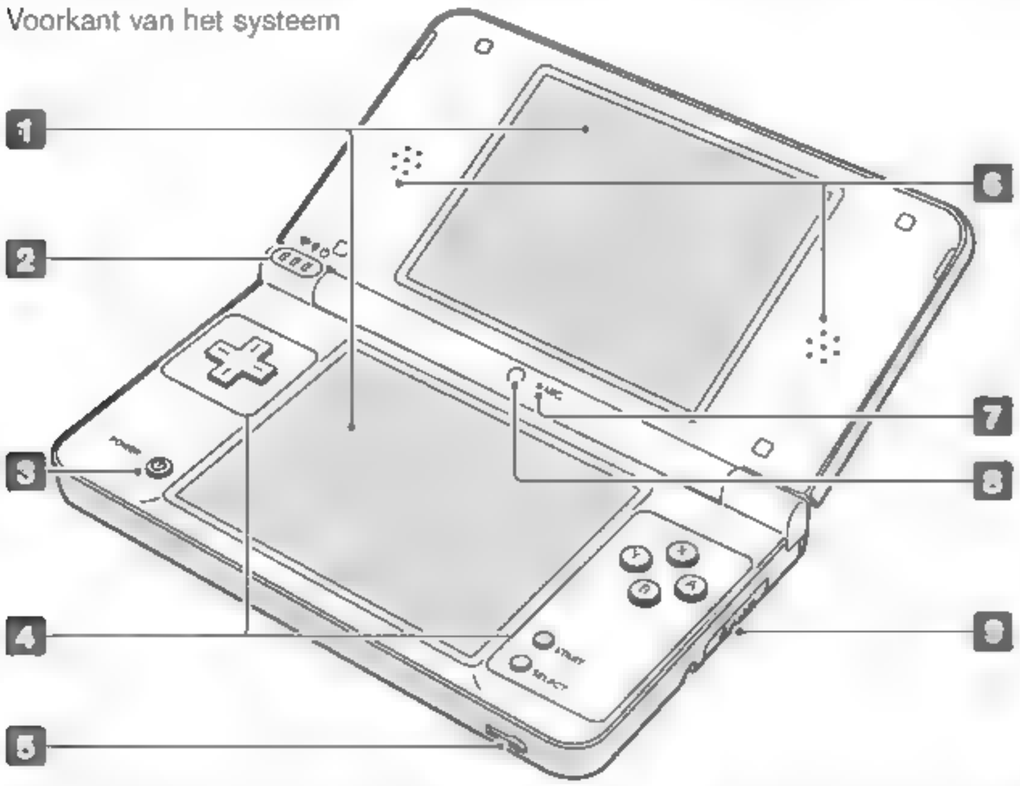
De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi XL vervangen 380

Gebruik van de Nintendo DSi XL-stylus/
Nintendo DSi XL-stylus (groot) en het touchscreen 382

NOT FOR REPRINT

Nintendo DSi XL-systeem (UTL-001(EUR))

Voorkant van het systeem



1 Lcd-schermen

Twee verlichte lcd-kleurenschermen. Het onderste scherm (het touchscreen) registreert aanrakingen. Software die hier gebruik van maakt, dient te worden bestuurd met de bijgeleverde Nintendo DSi XL-stylus/Nintendo DSi XL-stylus (groot). De schermhelderheid kan op vijf niveaus worden ingesteld.

LET OP: plaats je vingers bij het openen van de Nintendo DSi XL niet op het scharnier zodat ze niet bekneld kunnen raken.

2 Draadlooslampje Oplaadlampje Aan uit-lampje

3 POWER-knop

- Als het systeem uit staat. indrukken om het systeem aan te zetten
- Als het systeem aan staat indrukken om het systeem opnieuw op te starten en terug te gaan naar het **Nintendo DSi-menu**. Ingedrukt houden (0 5 seconden of langer) om het systeem uit te zetten.

4 Besturingsknoppen

De richtingsknop, de knoppen A, B, X, Y, START en SELECT. Deze worden gebruikt om spelen te besturen. Lees de handleiding van het spel dat je wilt spelen voor specifieke informatie over de spelbesturing

5 Aansluiting hoofdtelefoon/microfoon

Voor het aansluiten van een stereo hoofdtelefoon, externe microfoon of headset (worden apart verkocht). Als een van deze accessoires is aangesloten, komt er geen geluid uit de luidsprekers.

6 Luidsprekers

7 Microfoon (MIC.)

Bedoeld voor software die is ontworpen om de microfoon te gebruiken

8 Camera binnenzijde

Bedoeld voor software die is ontworpen om de camera te gebruiken.

9 SD-kaartopening

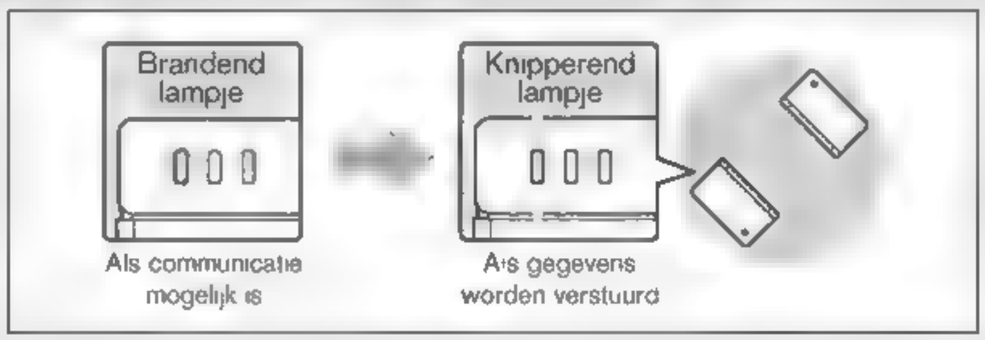
Voor gebruik van SD-geheugenkaarten (ook wel 'SD-kaarten' genoemd). Deze worden apart verkocht.

Functies van de lampjes

De lampjes geven de status van het systeem weer. De status is afhankelijk van de kleur van het lampje, en of het lampje blijft branden of knippert.

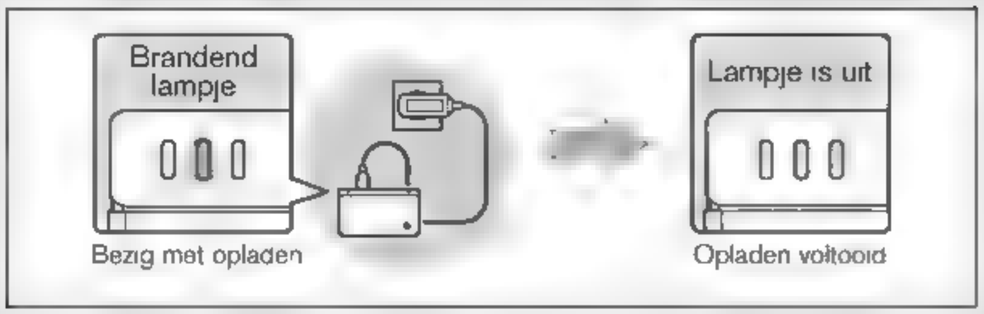
Draadlooslampje

Geeft geel licht als de DS draadloze communicatie wordt gebruikt. Brandt minder fel als de **slaapstand** is geactiveerd



Oplaadlampje

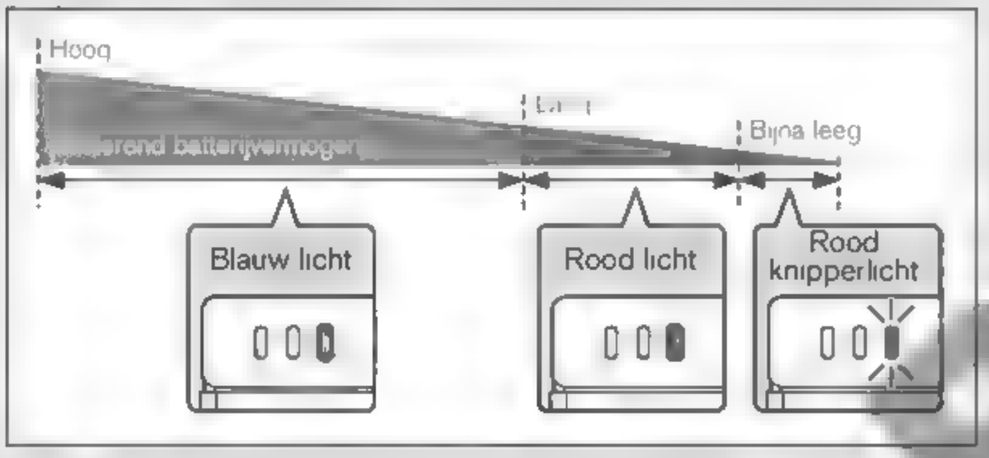
Geeft oranje licht als de batterij wordt opgeladen.



- Als je een spel speelt terwijl de batterij wordt opgeladen, zal het oplaadlampje mogelijk niet uitgaan als het opladen is voltooid. Dit duidt niet op een mankement.
- Als het oplaadlampje knippert, kan het zijn dat de batterij niet goed is aangesloten. Zorg dat de batterij correct is geplaatst en goed is aangesloten. P. 380–>

Aan/uit-lampje

Geeft blauw licht als het systeem aan staat. Wordt rood als de batterij leeg begint te raken en gaat knipperen als de batterij bijna volledig leeg is.



Opmerking: als het aan/uit-lampje rood brandt, moet je je spel opslaan en de batterij opladen. Als de batterij leeg is voordat je je spel hebt opgeslagen, kun je gegevens verliezen. Als het lampje langzaam helderder en doffer wordt, met blauw of rood licht, is de energiebesparende slaapstand geactiveerd.

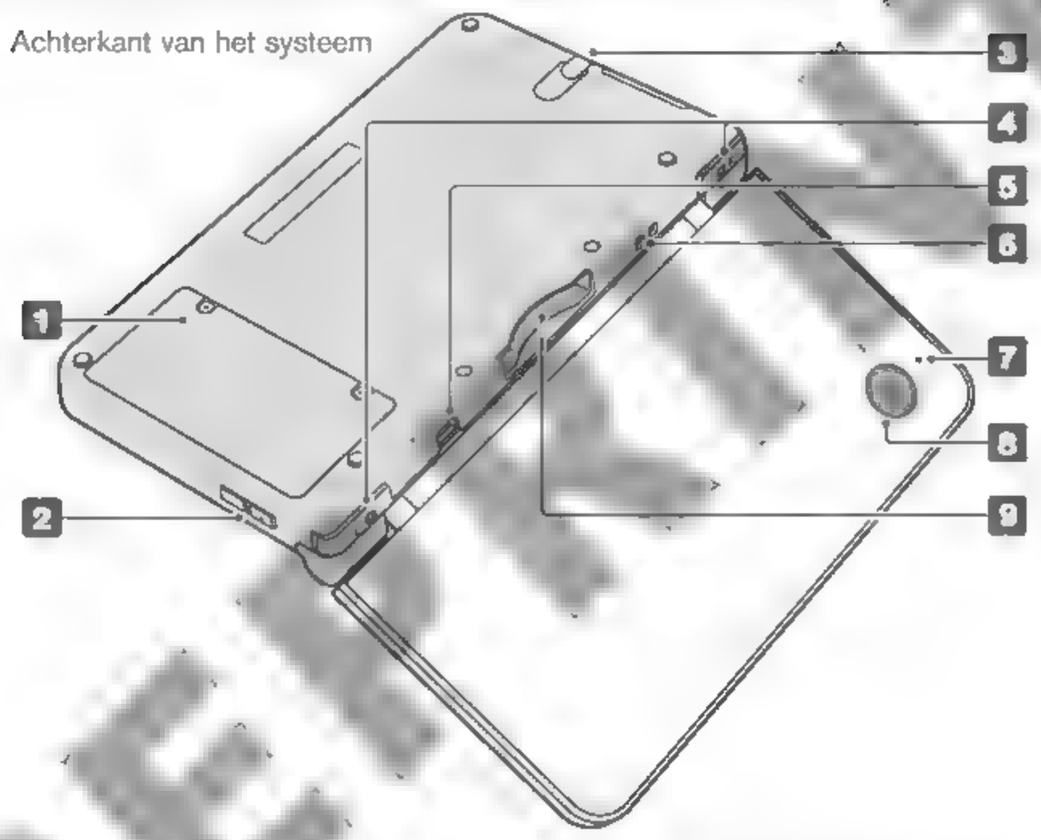
Gebruiksduur batterij

De gebruiksduur van de batterij kan afwijken, afhankelijk van de ingestelde helderheid van de lcd-schermen. De gebruiksduur van de batterij kan door verschillende andere factoren worden beïnvloed, zoals de software die wordt gebruikt en de omgevingstemperatuur. Beschouw de genoemde tijden dus als een ruwe schatting. De DS draadloze communicatie en gebruik van de camera's kunnen de rechts getoonde gebruiksduur verkorten.

Hoogst	Ca. 4–5 uur
Hoog	Ca. 6–8 uur
Gemiddeld	Ca. 9–11 uur
Laag	Ca. 11–14 uur
Laagst	Ca. 13–17 uur

Opmerking: de helderheid van het scherm is bij aankoop ingesteld op 'Hoog'.

Nintendo DSi XL-systeem (vervolg)



1 Batterijdeksel

Deze kun je verwijderen om de oplaadbare batterij te verwijderen of te vervangen. Zie P. 380–> voor meer informatie over het vervangen van de batterij.

2 Volume / helderheid

Hiermee kun je volume en helderheid (in 5 stappen) veranderen. P. 380–>

3 Nintendo DSi XL-stylushouder

Plaats de Nintendo DSi XL-stylus na gebruik altijd terug in de houder.

Opmerking: steek alleen de officiële Nintendo DSi XL-stylus (UTL-004) in de stylushouder. Als je er iets anders in steekt, kun je het systeem beschadigen of raakt de stylushouder mogelijk geblokkeerd.

4 Besturingsknoppen (L-knop, R-knop)

5 Externe uitbreidingsaansluiting

Hierop kun je de Nintendo DSi-voeding (inbegrepen) aansluiten om de batterij op te laden of om de Nintendo DSi XL te gebruiken met stroom van het lichtnet. P. 380–>

6 Bevestigingspunt voor polsbandje

Voor het bevestigen van een polsbandje (wordt apart verkocht).

7 Cameralampje

Dit lampje brandt als de camera aan de buitenzijde wordt gebruikt.

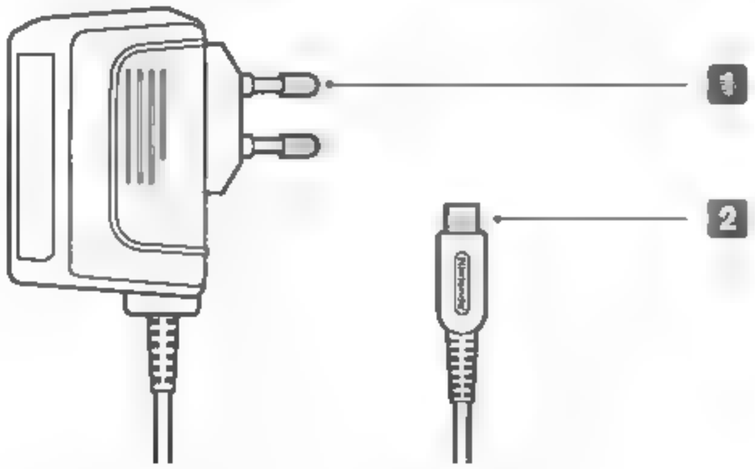
8 Camera buitenzijde

9 Opening voor DS Game Cards

Voor het laden van Nintendo DSi Cards, Cards die compatibel zijn met de Nintendo DSi, en Nintendo DS Cards.

Nintendo DSi-voeding (WAP-002(EUR))

Dit is de voeding die je moet gebruiken voor het opladen van de Nintendo DSi XL.



1 **AC-stekker**

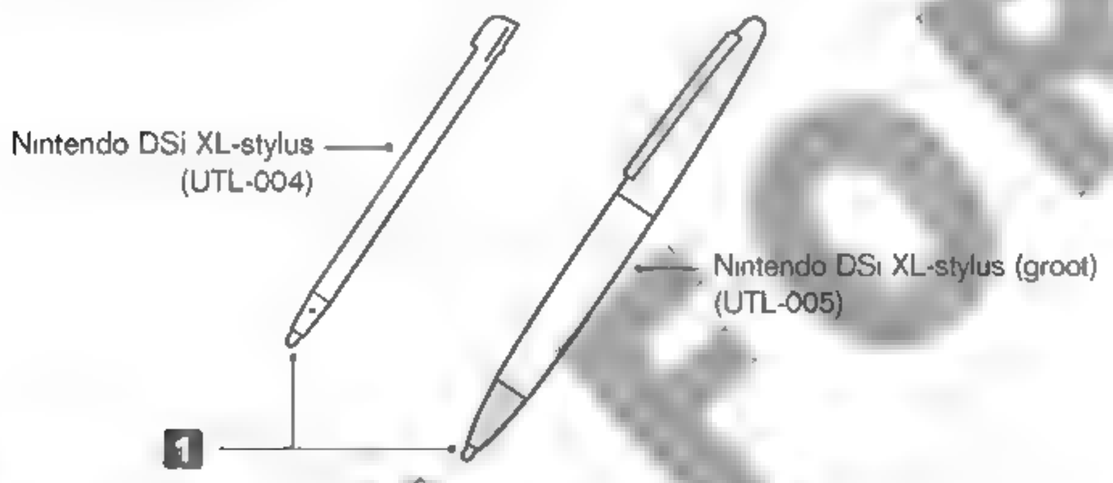
Stekker voor gebruik in een standaard 230-volt stopcontact.

2 **DC-stekker**

Moet worden aangesloten op de externe uitbreidingsaansluiting om de batterij op te laden of om de Nintendo DSi XL te gebruiken met stroom van het lichtnet.

Nintendo DSi XL-stylus (UTL-004)/ Nintendo DSi XL-stylus (groot) (UTL-005)

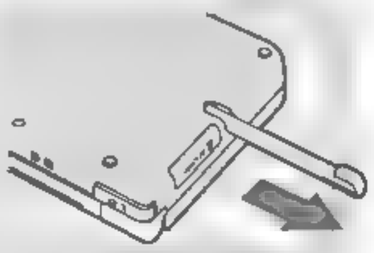
Een stylus die is gemaakt om het systeem te bedienen door het touchscreen (onderste scherm) aan te raken.



1 Styluspunt

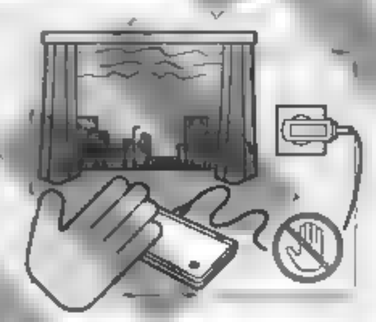
Plaats dit uiteinde van de stylus op het touchscreen om het systeem te bedienen.

De stylus (UTL-004) bevindt zich in de stylushouder, aan de zijkant van het systeem. Steek hem na gebruik terug in de stylushouder.

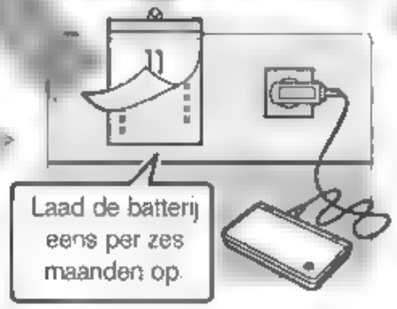


De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi XL

LET OP: gebruik de Nintendo DSi-voeding niet tijdens een onweersbui. Een blikseminslag kan leiden tot een elektrische schok.



Als je de Nintendo DSi XL voor de eerste keer gebruikt, of als je hem gedurende lange tijd niet hebt gebruikt, moet je de batterij eerst opladen (als de Nintendo DSi XL langdurig niet wordt gebruikt, moet je de batterij minstens één keer per zes maanden opladen).



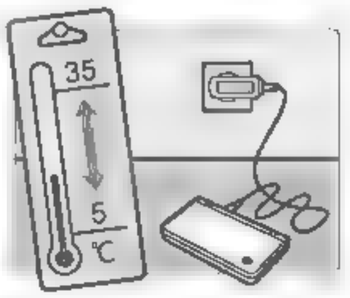
Wanneer de batterij volledig is opgeladen gaat deze 13–17 uur mee, als de helderheid van het scherm op het laagste niveau is ingesteld. De exacte duur is afhankelijk van de activiteit in het spel (zie [illegible] voor informatie over het aanpassen van de helderheid van het scherm). Op de helderste instelling gaat de batterij 4–5 uur mee.

De batterij kan ongeveer 500 keer opnieuw worden opgeladen, maar de prestaties ervan kunnen teruglopen na herhaaldelijk opladen. Dit is afhankelijk van de gebruiksomstandigheden, zoals de temperatuur (de optimale oplaadtemperatuur ligt tussen 5 en 35 graden Celsius.) Het batterijvermogen kan ook in de loop van de tijd verminderen. Na de batterij ongeveer 500 keer te hebben opgeladen, kan de gebruiksduur zijn verminderd tot 70% van de oorspronkelijke duur.

Het duurt ongeveer 3 uur om de batterij op te laden (de daadwerkelijke tijd varieert en is afhankelijk van het vermogen dat zich nog in de batterij bevindt op het moment dat het opladen begint). Als het aan/uit-lampje rood is, moet je je spel opslaan en de batterij opladen om verlies van spelgegevens te voorkomen. Je kunt ook tijdens het opladen van de batterij spelen, maar dan duurt het langer voordat de batterij helemaal is opgeladen.

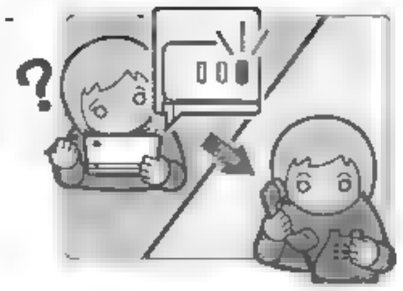
BELANGRIJK: de Nintendo DSi-voeding (WAP-002(EUR)) is alleen geschikt voor gebruik met het Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem. Het kan niet gebruikt worden voor een ander systeem van Nintendo.

Laad de batterij op bij een omgevingstemperatuur van 5–35 graden Celsius. Als je probeert de batterij op te laden bij een omgevingstemperatuur buiten dit bereik, kan de batterij beschadigd raken en mogelijk niet opladen. Als de omgevingstemperatuur te laag is, kan het zijn dat de batterij niet helemaal wordt opgeladen.



Als de gebruikstijd merkbaar is teruggelopen, kun je de oplaadbare batterij vervangen. Vervangende oplaadbare batterijen worden apart verkocht. Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst voor informatie hierover.

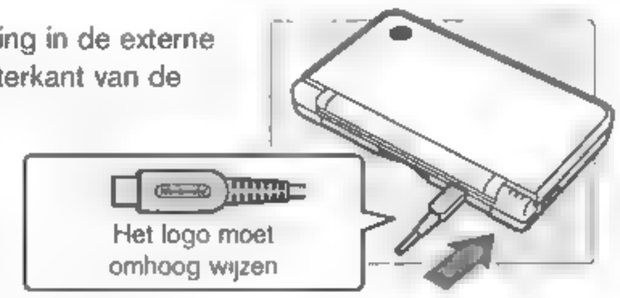
Pag. 479 →



De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi XL opladen

1. Steek de DC-stekker van de voeding in de externe uitbreidingsaansluiting aan de achterkant van de Nintendo DSi.

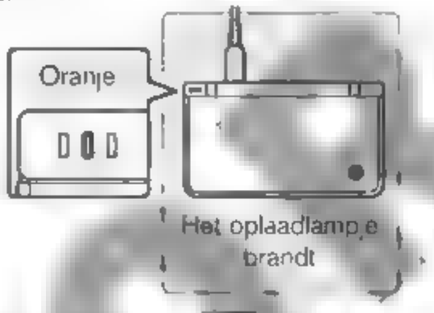
   BELANGRIJK: zorg dat de DC-stekker in de juiste richting wijst voordat je deze in de externe uitbreidingsaansluiting steekt, om te voorkomen dat je de DC-stekker of de externe uitbreidingsaansluiting beschadigt



2. Steek de AC-stekker van de voeding in een 230-volt stopcontact. Zorg dat de stekker volledig in het stopcontact is gestoken. Het oplaadlampje zal oranje branden totdat de batterij volledig is opgeladen. Je kunt de Nintendo DSi XL ook tijdens het opladen gebruiken. Het zal dan wel langer duren voordat de batterij is opgeladen. Als je de Nintendo DSi XL gebruikt tijdens het opladen, blijft het oplaadlampje mogelijk branden, zelfs als het opladen is voltooid.

   - Als het oplaadlampje niet brandt, moet je zorgen dat de voeding goed is aangesloten, zowel op het systeem als op het stopcontact.
   - Als het oplaadlampje knippert, is de oplaadbare batterij mogelijk niet goed aangesloten. Zorg dat deze goed is aangesloten.

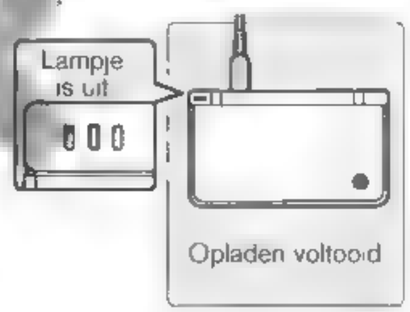
Pag. 000 →

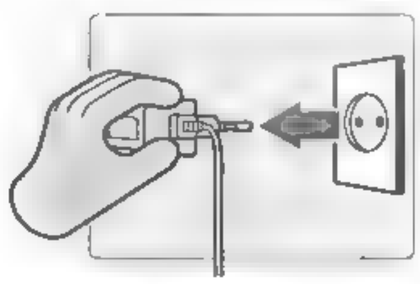


3. Wacht tot het opladen is voltooid

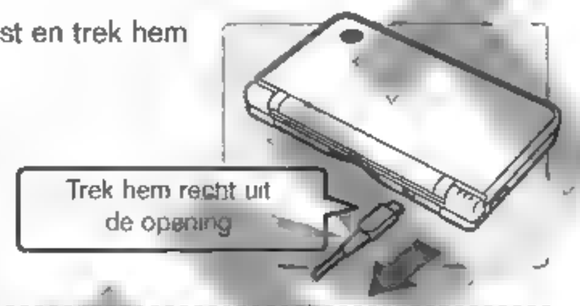
4. Als de batterij volledig is opgeladen, zal het oplaadlampje doven. Verwijder dan de voeding uit het stopcontact. Verwijder vervolgens de DC-stekker uit de externe uitbreidingsaansluiting

   BELANGRIJK: als je een stekker uit de Nintendo DSi XL of het stopcontact trekt, moet je de stekker vastpakken en niet aan het snoer trekken. Wikkel het snoer van de voeding niet rond de Nintendo DSi XL.





5. Pak de DC-stekker van de voeding vast en trek hem uit het systeem.

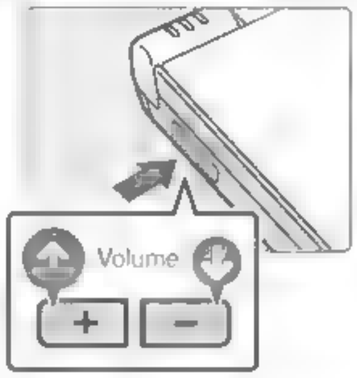


- Het Nintendo DSi XL-systeem is ontworpen om met de officiële Nintendo DSi-voeding (WAP-002(EUR)) te worden gebruikt
- De voeding voldoet aan de Laagspanningsrichtlijn (2006/95/EG)
- De voeding dient regelmatig te worden gecontroleerd op beschadigingen aan het snoer, de stekker en andere onderdelen.
- Als de voeding beschadigd is, mag deze niet worden gebruikt tot hij is gerepareerd
- De Nintendo DSi XL is niet bedoeld voor kinderen jonger dan drie jaar.
- De voeding is geen speelgoed
- De voeding voor de Nintendo DSi XL is alleen voor gebruik binnenshuis.
- Als het snoer van de voeding beschadigd raakt, dient deze te worden vervangen door de Nintendo Technische Dienst om gevaarlijke situaties te voorkomen.
- De Nintendo DSi XL mag niet op de voeding zijn aangesloten als hij wordt schoongemaakt
- Houd het systeem, en met name de batterij, buiten het bereik van jonge kinderen.
- Gebruik de voeding niet op plaatsen waar deze nat kan worden door water of andere vloeistoffen, zoals frisdrank, urine van huisdieren of olie, of op plaatsen met een extreem hoge luchtvochtigheid.
- Gebruik alleen een 230V-stopcontact. Als dit niet mogelijk is, gebruik dan een transformator om de spanning naar 230 volt te brengen. Gebruik een 230V-stekker niet in combinatie met reistransformatoren of lichtdimmers, omdat hierdoor het voltage van de stroom kan veranderen. Door de voeding te gebruiken met het verkeerde voltage kan je voeding of Nintendo DSi XL-systeem beschadigd raken.

Aanpassen van het volume/de helderheid van de schermen

Het volume aanpassen

1. Druk op de knop voor volume/helderheid.
   Druk op de pluskant voor een hoger volume.
   Druk op de minkant voor een lager volume.
   - Het sluitergeluid van de camera heeft altijd hetzelfde volume, ongeacht het ingestelde volume
   - Als de **slaapstand** van het systeem is geactiveerd, kan het volume wel worden verlaagd maar niet worden verhoogd.

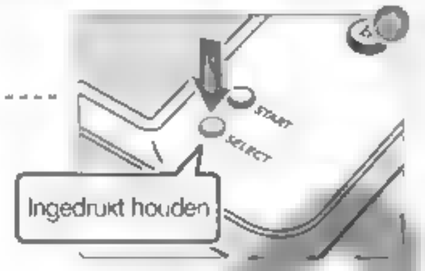


Het systeem starten met laag (stil) volume
Houd bij het aanzetten van het systeem de minkant van de volumeknop ingedrukt.

De helderheid van het scherm instellen

1. Houd SELECT ingedrukt . .

2. ... en druk op de knop voor volume/helderheid.
   Druk op de pluskant voor een hogere helderheid.
   Druk op de minkant voor een lagere helderheid.
   - Bij het veranderen van de helderheid van de schermen verandert ook de helderheid van het aan/uit-lampje en het draadloos-lampje
   - Door de helderheid van het scherm te verhogen, neemt het stroomverbruik toe. Het oplaadlampje kan van blauw naar rood verspringen als je het scherm helderder instelt. Houd er rekening mee dat de batterij mogelijk leeg kan raken en het systeem uit kan gaan, kort nadat het aan/uit-lampje rood is geworden



De relatie tussen de helderheid van de schermen en de batterijduur
Als je de helderheid van de schermen verhoogt, is de batterij eerder leeg. Als je de helderheid van de schermen verlaagt, neemt de gebruiksduur toe. Stel de helderheid in op het voor jou meest comfortabele niveau.

Gebruik van SD-geheugenkaarten

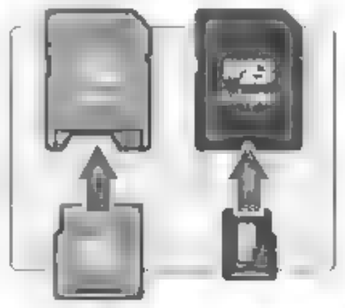
Het gebruik van een SD-kaart (wordt apart verkocht) biedt de volgende mogelijkheden.

- Back-ups maken van foto's die zijn gemaakt met de ingebouwde camera
- Geluidsbestanden afspelen, die zijn opgeslagen in het AAC-formaat
- Back-ups maken van downloadbare software en bijbehorende opgeslagen gegevens

Opmerking.
Sommige software (of een deel ervan) kan niet gekopieerd worden.
Naar SD-geheugenkaarten gekopieerde gegevens kunnen niet worden gebruikt op andere systemen.
Gegevens die zijn opgeslagen op Game Cards kunnen niet gekopieerd worden.

Voorzorgsmaatregelen bij het gebruik van SD-kaarten

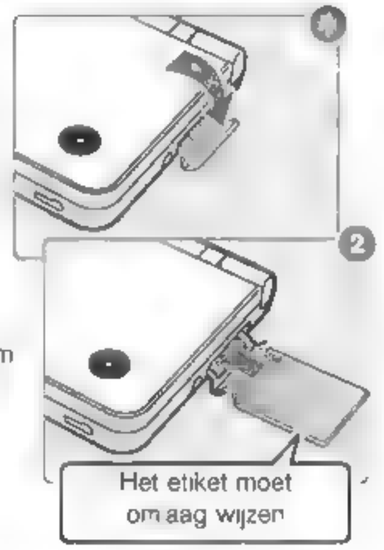
- De Nintendo DSi XL ondersteunt ook SD-kaarten met een capaciteit van meer dan 2 GB ('SDHC-kaarten')
- Een 'SD-kaartadapter' is vereist om miniSD- of MicroSD-kaarten te gebruiken. Als je een kaartadapter gebruikt, moet je na gebruik de hele adapter verwijderen (niet alleen de kaart). Als je alleen de kaartadapter in je systeem laat zitten, kan dit leiden tot storingen of schade aan het systeem.



Een SD-kaart in het systeem steken

1. Open de deksel van de SD-kaartopening
   Opmerking: je moet niet hard aan de deksel trekken of proberen hem te draaien. Hierdoor kan hij uitrekken of vervormen, waardoor de deksel mogelijk niet meer goed past.

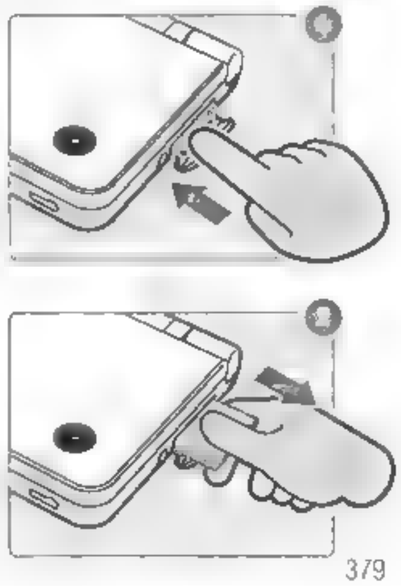
2. Plaats de SD-kaart in de SD-kaartopening en duw hem voorzichtig maar stevig verder totdat hij op zijn plaats klikt. Sluit hierna de deksel.
   Opmerking: het etiket moet naar de onderkant van het systeem wijzen.



Verwijderen

1. Open de deksel van de SD-kaartopening en druk op de SD-kaart tot je een klik hoort.

2. Pak de SD-kaart vast, verwijder hem en sluit de deksel.
   Opmerking: verwijder de SD-kaart niet als er gegevens vanaf worden gelezen of naartoe worden geschreven. Hierdoor kun je het systeem of de SD-kaart beschadigen en gegevens vernietigen.

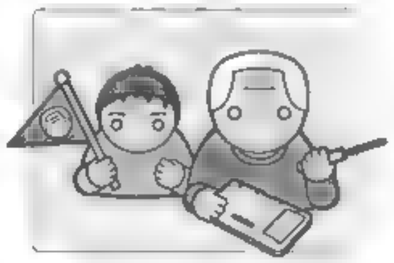


NOT FOR SALE

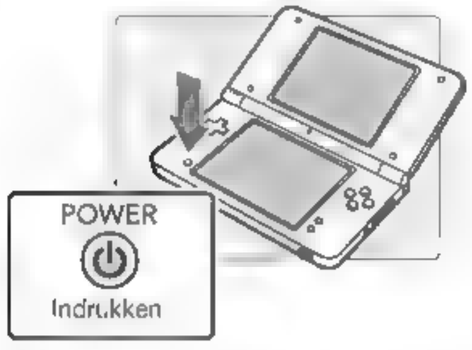
De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi XL vervangen

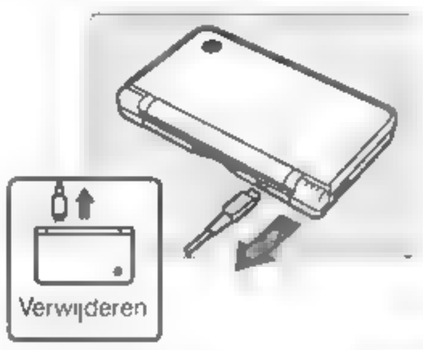
Als het nodig is om de oplaadbare batterij te vervangen, moet de onderstaande procedure worden gevolgd. Vervangende oplaadbare batterijen worden apart verkocht Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst voor informatie hierover. Als je de batterij niet zelf wilt vervangen, kun je je Nintendo DSi ook opsturen en de batterij laten vervangen door de Nintendo Technische Dienst.

Een ouder of verzorger dient de oplaadbare batterij vervangen als het systeem wordt gebruikt door een kind.

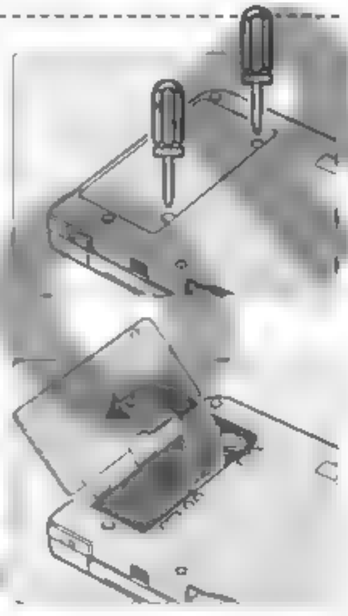


1. Voordat de oplaadbare batterij wordt vervangen, moet altijd eerst het systeem worden uitgezet en de voeding worden losgekoppeld.

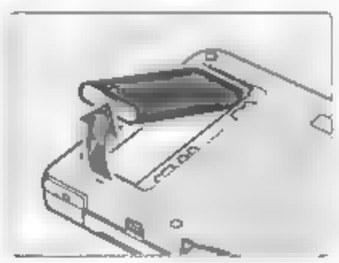




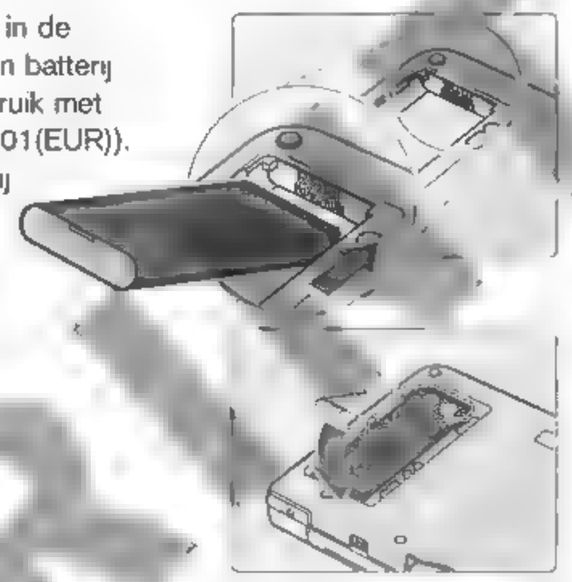
2. Draai met een schroevendraaier de schroefjes in de batterijdeksel los. Verwijder de batterijdeksel en bewaar deze. Gebruik altijd een schroevendraaier die geschikt is voor het schroefje. Een ongeschikte schroevendraaier kan de kop van de schroef beschadigen, waardoor de batterijdeksel niet meer verwijderd kan worden.



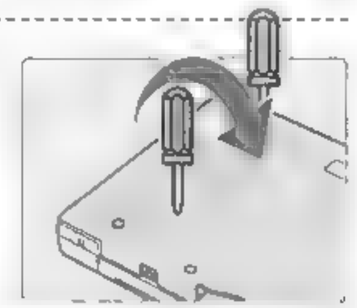
3. Gebruik het uitstekende flapje aan het uiteinde van de oplaadbare batterij om deze uit de Nintendo DSi XL te verwijderen.



4. Plaats de nieuwe oplaadbare batterij in de Nintendo DSi XL. Dit is een lithium-ion batterij die uitsluitend ontworpen is voor gebruik met het Nintendo DSi XL-systeem (UTL-001(EUR)). Zorg dat de nieuwe oplaadbare batterij correct geplaatst is, zoals in de afbeelding is aangegeven.



5. Plaats de batterijdeksel terug en draai de schroefjes voorzichtig vast



6. Als je de oplaadbare batterij wilt weggooien, moet je de informatie 'De oplaadbare batterij weggooien' hieronder lezen

De oplaadbare batterij weggooien

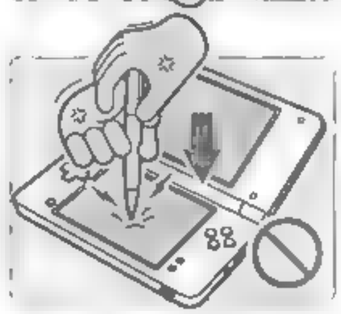
- Als je de batterij met het huishoudelijk afval weggooit, kan dit schadelijk zijn voor het milieu. Daarom moet je bij het weggooien van de oplaadbare batterij rekening houden met de volgende richtlijnen en regelgeving.
- In overeenstemming met de richtlijnen voor het verwerken van batterijen en accu's (2006/66/EC) zouden alle EU-lidstaten op 26 september 2008 gebruik moeten maken van een afvalscheidingsysteem. Deze richtlijn is in Nederland en België ook van toepassing, wat betekent dat je de oplaadbare batterij niet mag weggooien met het huishoudelijk afval. Voor meer informatie hierover kun je contact opnemen met de plaatselijke reinigingsdienst.

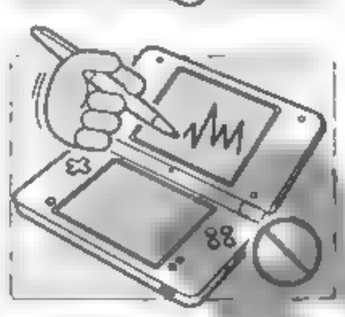
Gebruik van de Nintendo DSi XL-stylus/

Het onderste lcd-scherm, het touchscreen, registreert aanrakingen. Spellen die besturingsmogelijkheden met het touchscreen ondersteunen, moeten worden bestuurd met de bijgeleverde Nintendo DSi XL-stylus/Nintendo DSi XL-stylus (groot). Druk de stylus lichtjes tegen het touchscreen en/of beweeg deze over het scherm.

Belangrijke richtlijnen voor het gebruik van de Nintendo DSi XL-stylus/Nintendo DSi XL-stylus (groot) en het scherm

- Gebruik op het touchscreen alleen de Nintendo DSi XL-stylus/Nintendo DSi XL-stylus (groot).
- Pas niet meer druk toe dan nodig is om het spel te besturen. Door overdreven hard te drukken kan het touchscreen beschadigd raken.
- Gebruik de stylus niet op het bovenste scherm.
- Gebruik de stylus niet als deze beschadigd is.
- Als de Nintendo DSi XL-stylus niet meer wordt gebruikt, moet deze worden teruggeplaatst in de stylushouder





Reinigingsprocedure schermen

Als er zichtbare vlekken en vingerafdrukken op de schermen van je Nintendo DSi XL-systeem te zien zijn, of als er zich ander vuil op bevindt, kan het gebeuren dat ze niet goed werken of beschadigd raken. Je kunt de schermen schoonmaken met een zachte, schone doek, zoals een doekje dat is bedoeld om lenzen schoon te maken

1. Maak het doekje een klein beetje vochtig (gebruik ALLEEN water) en veeg ermee over de schermen om de vlekken te verwijderen

2. Gebruik vervolgens een droge doek om de schermen te drogen. Als het nodig is kan deze procedure worden herhaald.

   Als het touchscreen na reiniging nog steeds niet goed werkt, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst

NINTENDO DS. XL

Nintendo DSi XL-handleiding

Functies en instellingen

In dit deel van de handleiding worden de volgende onderwerpen besproken:

- Bediening van het **Nintendo DSi-menu**
- Ingebouwde software
- Systeeminstellingen
- Internetverbinding en instellingen

Naast dit deel van de handleiding dient ook het gedeelte 'Basisinformatie' gelezen te worden

Opmerking. raadpleeg de ondersteuningsbrochure als je denkt dat het product kapot is.

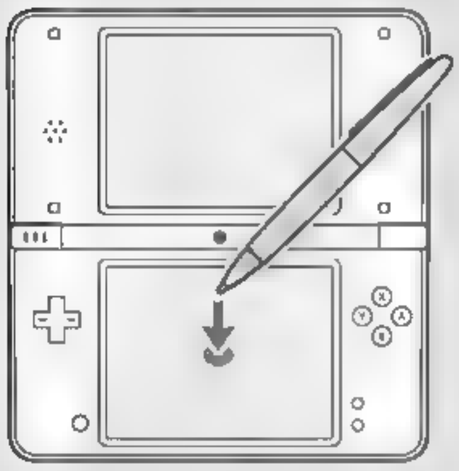
Gebruik van het touchscreen

Gebruik de stylus en het touchscreen om de menu's en ingebouwde software van de Nintendo DSi XL te bedienen.

In deze handleiding worden twee termen gebruikt om het gebruik van de stylus op het touchscreen te beschrijven.

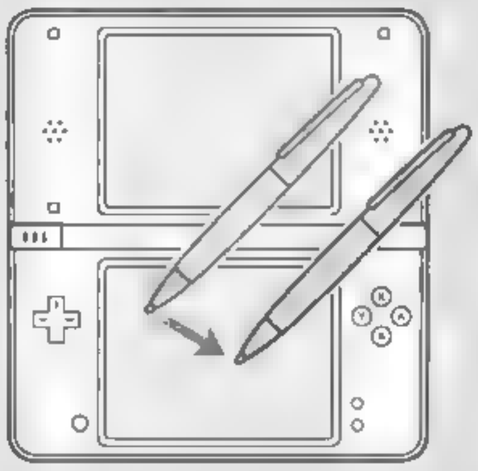
Aanraken

De stylus zachtjes tegen het touchscreen drukken wordt 'aanraken' genoemd.



Slepen

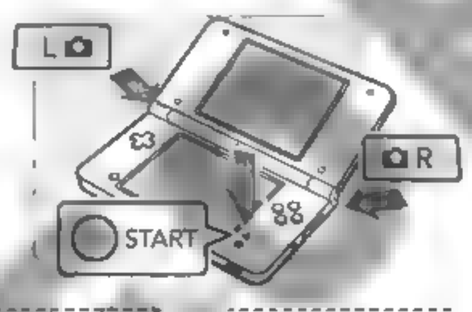
De stylus tegen het touchscreen drukken en hem bewegen wordt 'slepen' genoemd.



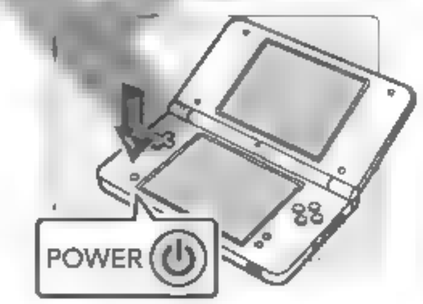
Als het touchscreen niet goed werkt.

Met behulp van onderstaande stappen kun je, bij het aanzetten van de Nintendo DSi XL, het **touchscreenkalibratiescherm** openen.
Gebruik dit als je problemen ondervindt bij gebruik van het touchscreen

1. Houd de L-knop, R-knop en START-knop ingedrukt



2. ...en druk op de POWER-knop.



Inhoud

Het systeem aan- en uitzetten 386

Nintendo DSi-menu 388
Uitleg van de schermonderdelen 388
Camerastand 390
Game Cards gebruiken 391

Nintendo DSi Camera 392
Om te beginnen
De camera's gebruiken
Het album bekijken
[illegible]

Nintendo DSi Sound 411
[illegible] 411
[illegible] 412
[illegible] SD-kaart 417
[illegible] 420

[illegible] DSi Shop 421
[illegible] 421
[illegible] 42

DS Download Play 424
DS Download Play gebruiken 424

PictoChat 425
PictoChat beginnen 425
Bediening 426

Nintendo DSi Browser 428
[illegible] 428

Systeeminstellingen 430
Systeeminstellingen 430
Gegevensbeheer 432
DS draadloze communicatie/het derhalve instellen 433
Profiel 434
Datum/tijd/wekker 435
Ouderlijk toezicht 436
Touchscreen kalibreren/microfoontest 441
Internet 442
Het systeem bijwerken/het interne geheugen formatteren 458
De toetsenborden gebruiken 459

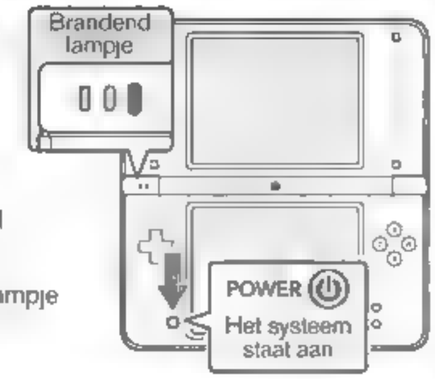
Overige 460
Termenlijst 460
Foutberichten en foutcodes 462

NOT FOR REPRINT

Het systeem aan- en uitzetten

Het systeem aanzetten

Druk de POWER-knop in en het aan/uit-lampje gaat branden, wat betekent dat het systeem nu aan staat. (Houd de POWER-knop 0,5 seconden of langer ingedrukt om het systeem uit te zetten.)



Opmerkingen.

- Als je de POWER-knop indrukt (niet ingedrukt houdt) terwijl het systeem aan staat, start het systeem opnieuw op.
- Zie Pag. 372 ➔ voor meer informatie over het aan/uit-lampje en het batterijvermogen

Het systeem voor de eerste keer aanzetten

Volg onderstaande stappen om de instellingen te configureren

1. Raak OK aan.

2. Kies een taal en raak OK aan.

3. Raak het land aan waarin je woont en raak vervolgens OK aan.

4. Gebruik [ ] [ ] om de datum in te stellen en raak vervolgens OK aan

5. Gebruik [ ] [ ] om de tijd in te stellen. Raak OK aan.

6. Gebruik het toetsenbord om je gebruikersnaam in te voeren. Raak OK aan.

   Opmerking: je gebruikersnaam mag maximaal 10 tekens lang zijn. Zie Pag. 459 ➔ voor uitleg van de bediening van het toetsenbord

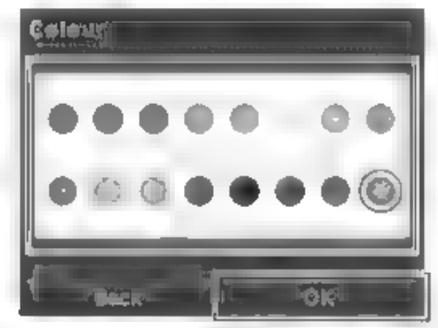
7. Gebruik het toetsenbord om een persoonlijk bericht in te voeren. Raak OK aan.

   Opmerking: een persoonlijk bericht mag maximaal 26 tekens lang zijn. Zie Pag. 459 ➔ voor uitleg van de bediening van het toetsenbord

8. Gebruik [ ] [ ] om de datum in te voeren waarop je jarig bent. Raak OK aan.

9. Raak de gewenste kleur aan. Raak OK aan

   Opmerking: de kleur die je kiest, wordt gebruikt op verschillende plaatsen, zoals in het **Nintendo DSi-menu**



10. Raak QUIT (stoppen) aan

    (Raak SETTINGS (instellingen) aan om het ouderlijk toezicht in te stellen. Zie Pag. 436 ➔ voor meer informatie.)

    Opmerking: het instellen van ouderlijk toezicht maakt het ouders of begeleiders mogelijk om te bepalen welke inhoud gebruikt of gedownload kan worden op het Nintendo DSi XL-systeem

NOT FOR RESALE

Nintendo DSi-menu

Het **Nintendo DSi-menu** verschijnt automatisch na het inschakelen van het systeem In dit menu verschijnen pictogrammen voor de ingebouwde toepassingen van het systeem en voor de Game Card die in de Game Card-opening is gestoken. Raak deze pictogrammen aan om spellen te spelen, toepassingen te gebruiken of systeeminstellingen te wijzigen. Je kunt ook op de L-knop of R-knop drukken om de **camerastand** te activeren.

Uitleg van de schermonderdelen

Lijst met toepassingen:
Dit zijn de pictogrammen die in de lijst met toepassingen verschijnen.

Pictogrammen voor software op Game Cards

Dit pictogram verschijnt als er zich geen Game Card in de Game Card-opening bevindt.

Als een Game Card in de Game Card-opening is gestoken, verschijnt er een pictogram van het betreffende spel. In dit voorbeeld wordt het pictogram voor THE LEGEND OF ZELDA™ PHANTOM HOURGLASS getoond.

Pictogrammen voor ingebouwde toepassingen:

dit zijn de pictogrammen voor de ingebouwde softwaretoepassingen van het systeem

- Systeem-instellingen Pag. 430
- Nintendo DSi Sound
- DS Download Play
- Nintendo DSi Browser
- Nintendo DSi Camera
- Nintendo DSi Shop
- PictoChat Pag. 425

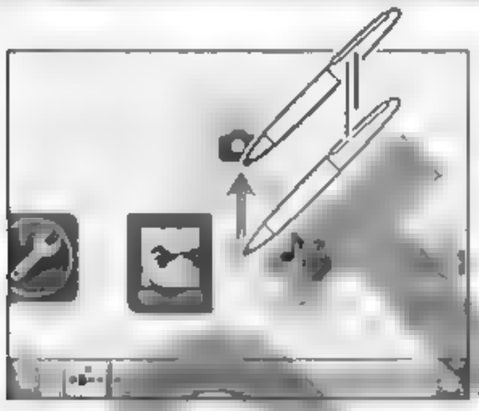
Overigen

Lege-boxpictogram
Dit pictogram verschijnt als er geen toepassing aanwezig is. Het aantal lege boxen vertegenwoordigt het aantal toepassingen dat nog kan worden toegevoegd

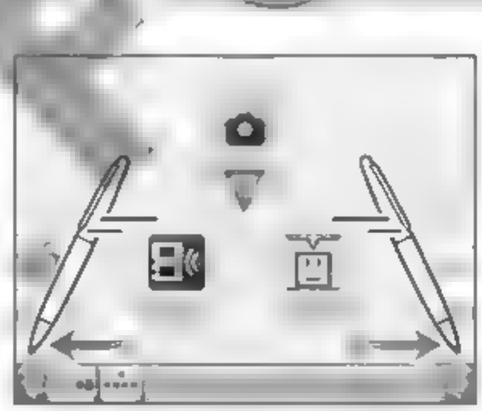
Nintendo DSi + Internet-pictogram
Selecteer dit pictogram in het **Nintendo DSi Menu** om een video te bekijken waarin de vele voordelen worden getoond van het verbinden van je Nintendo DSi XL-systeem met het internet. Als je de video hebt bekeken, kun je hem verwijderen om ruimte vrij te maken.

Cadeaupictogram
Dit pictogram verschijnt als je een nieuwe toepassing toevoegt, die je in de Nintendo DSi Shop of op een andere manier hebt aangeschaft. Raak een cadeaupictogram aan om het pictogram van de toepassing te laten verschijnen.

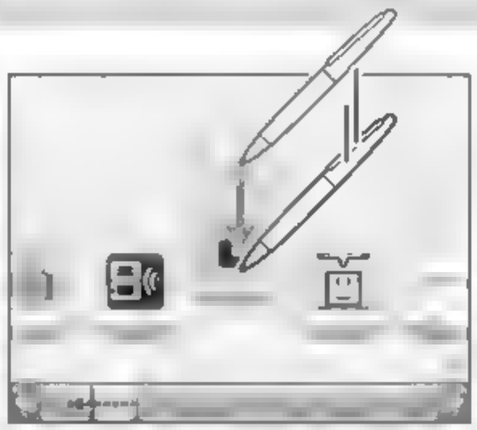
Pictogrammen verplaatsen



1. Houd de stylus tegen het pictogram gedrukt dat je wilt verplaatsen en sleep de stylus omhoog of omlaag om het pictogram van zijn plek te halen. Je kunt ook op ◄ en ► rechts van de richtingsknop drukken om het pictogram te selecteren, en omhoog om het te verplaatsen.



2. Schuif het pictogram door de lijst tot je de gewenste plaats hebt bereikt.



3. Als je het pictogram op zijn nieuwe plaats hebt gezet, moet je de stylus van het scherm halen of op ▼ drukken op de richtingsknop.

4. Dat was het! Je bent klaar.

Camerastand

Druk in het **Nintendo DSi-menu** op de L-knop of R-knop om de **camerastand** te activeren

Opmerking: gemaakte foto's worden opgeslagen in het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem

Resterend aantal foto's

Nintendo DSi Camera activeren Pag. 392 →

Een foto maken (L-knop, R-knop, of A-knop)

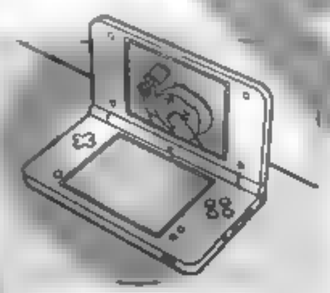
Wisselen tussen binnenste en buitenste camera (X-knop)

Teruggaan naar het **Nintendo DSi-menu** (B-knop)

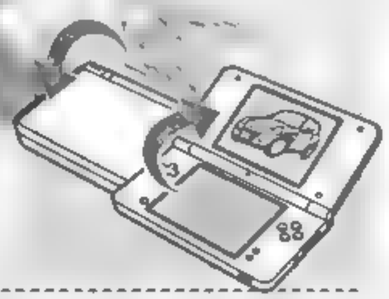
De menuweergave aan- of uitzetten (Y-knop)

Opmerking: je kunt ook de knoppen gebruiken die tussen haakjes staan

Fotoweergave op bovenste scherm

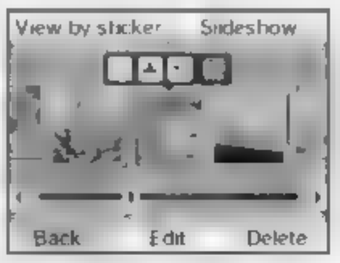


- De foto's die zijn gemaakt in de **camerastand** verschijnen op het bovenste scherm van het **Nintendo DSi-menu**



- Als je in de **camerastand** verschillende foto's hebt gemaakt, zal de foto op het bovenste scherm elke keer dat je het Nintendo DSi XL-systeem opent veranderen. Dit gebeurt ook als je de **slaapstand** beëindigt door het Nintendo DSi XL-systeem te openen

- In het fotoalbum van Nintendo DSi Camera kun je kiezen welke foto's op het bovenste scherm verschijnen.



Albumscherm van Nintendo DSi Camera

Game Cards gebruiken

Een spel beginnen

1. Steek een Game Card in de Game Card-opening. Als het moeite kost om de Game Card in de opening te steken, moet je hem eruit halen en controleren of het etiket wel naar buiten.

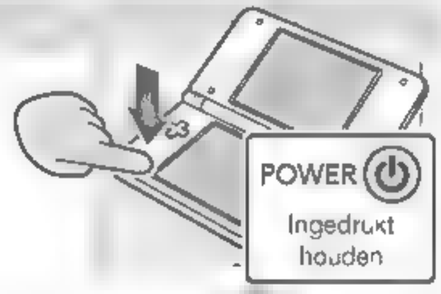
2. Druk op de POWER-knop.

3. Raak het Game Card-pictogram aan

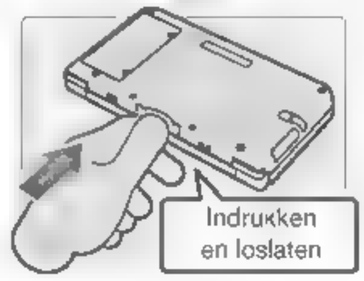
4. Informatie over het spel vind je in de bijgeleverde handleiding.

Een spel beëindigen

1. Houd de POWER-knop ingedrukt.



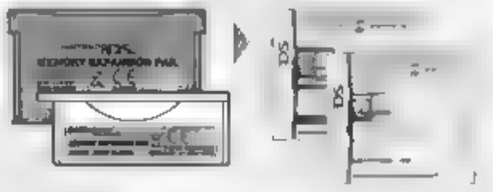
2. Druk de Game Card omlaag tot je een klik hoort en trek hem eruit.
   Zorg dat je de Game Card niet te snel indrukt en loslaat, want dan kan de Game Card eruit schieten.



Niet-compatibele Nintendo DS Software en accessoires

De volgende software en accessoires kunnen niet in combinatie met de Nintendo DSi XL worden gebruikt.

- Nintendo DS Browser Card
- Nintendo DS Memory Expansion Pak (NTR-011)
- Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak (USG-007)

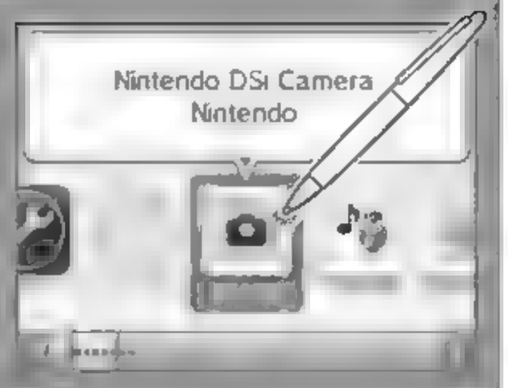


- Nintendo DS Rumble Pak (NTR-008)

Naast deze producten is het ook niet mogelijk om accessoires te gebruiken die in de speelcassetteopening van de Nintendo DS of Nintendo DS Lite moeten worden gestoken. Dit geldt ook voor producten die ondersteuning van een dergelijk accessoire vereisen.

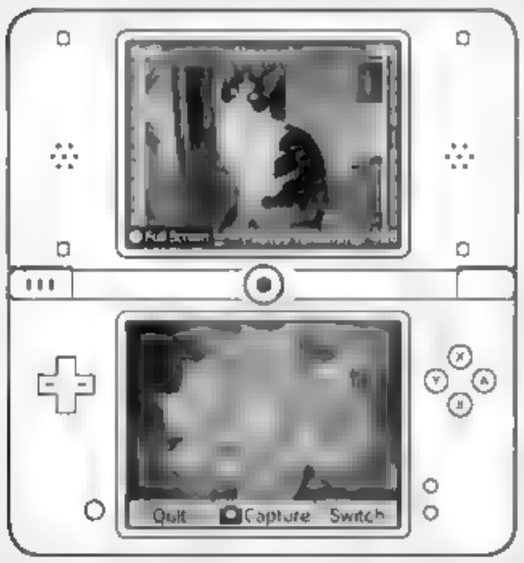
Nintendo DSi Camera

Met behulp van Nintendo DSi Camera kun je foto's maken met elf verschillende lenzen, diashows bekijken en foto's uitwisselen met andere Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systemen.

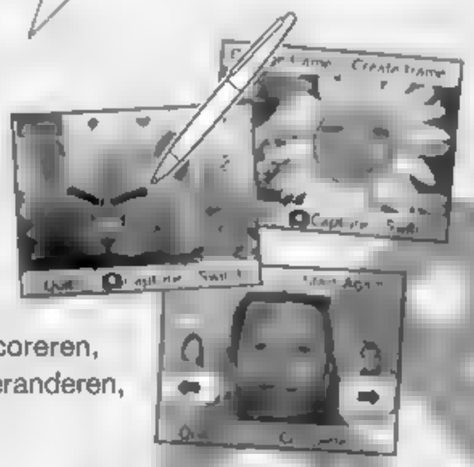


Wat is Nintendo DSi Came

Op een leuke manier foto's maken



Het Nintendo DSi XL-systeem is uitgerust met twee camera's, een aan de binnenkant en een aan de buitenkant.



Ontdek hoe leuk het is om je foto's te decoreren, het beeld te vervormen en de kleuren te veranderen, of om gewoon normale foto's te maken.

Je foto's bekijken

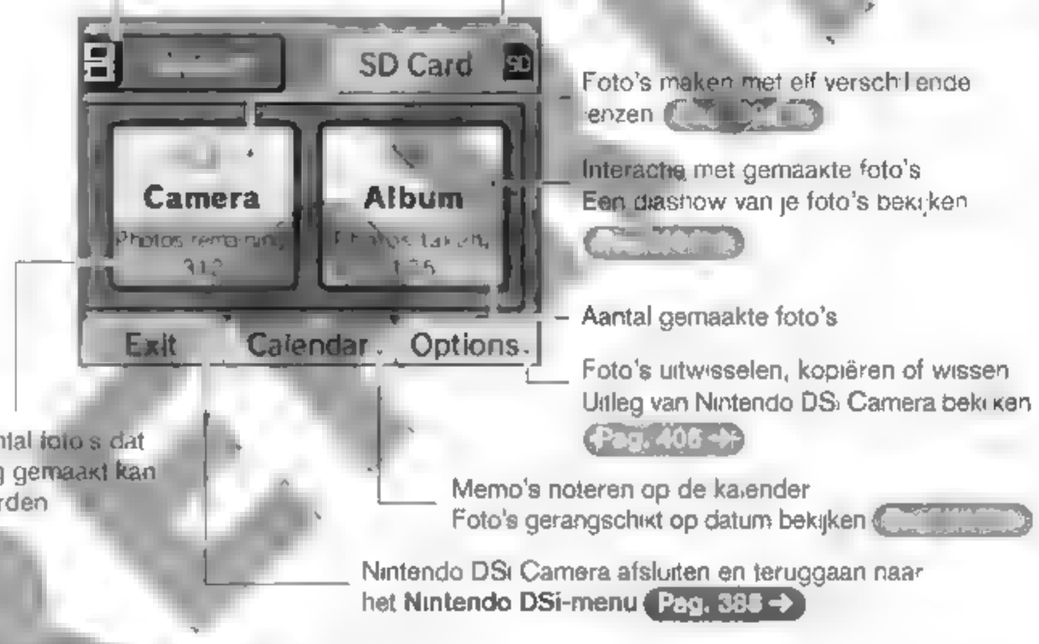
Je kunt je foto's vervolgens aan een album toevoegen, laten verschijnen in een diashow en in chronologische volgorde bekijken.

Ook kun je fotogegevens opslaan op een SD-kaart en uitwisselen met andere Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systemen.

Om te beginnen

Als je Nintendo DSi Camera hebt geactiveerd, zijn verschillende opties beschikbaar. Raak het touchscreen aan om een keuze te maken.

Uitleg van de schermonderdelen



*Als je foto's hebt opgeslagen op een SD-kaart, kun je ze op een computer bekijken of afdrukken (hiervoor heb je een computer nodig die SD-kaarten kan lezen).

Hoeveel foto's kan ik opslaan?

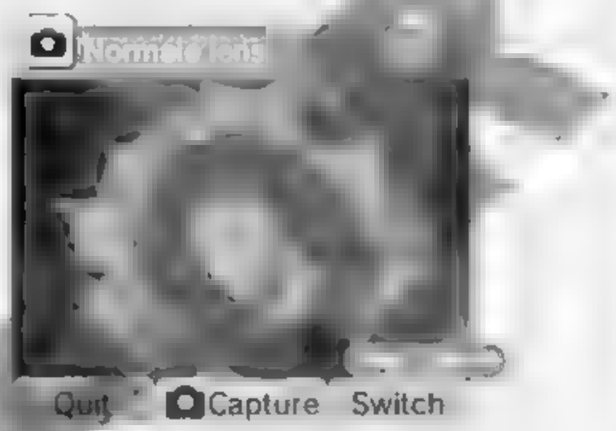
- Het getal bij PHOTOS REMAINING geeft aan hoeveel foto's je op de gekozen locatie op kunt slaan. Omdat het formaat van fotobestanden per foto kan variëren, is dit getal slechts een indicatie – dit hoeft niet het exacte aantal foto's te zijn.
- Aangezien de formaten van fotobestanden variëren, kan het maken van een enkele foto het aantal foto's dat nog gemaakt kan worden met twee doen afnemen, of juist gelijk houden

op worden opgeslagen.

NOT FOR SALE

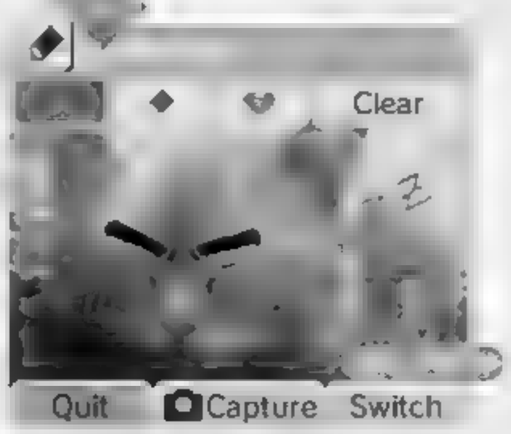
Een lens kiezen

Raak CAMERA aan in het **menu van Nintendo DSi Camera** om het **lenskeuze-scherm** te openen. Raak het pictogram aan van de lens die je wilt gebruiken en raak START aan om met die lens te beginnen.

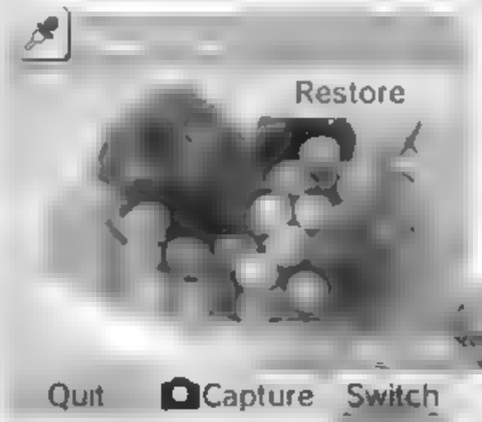


Maak gewone, onbewerkte foto's

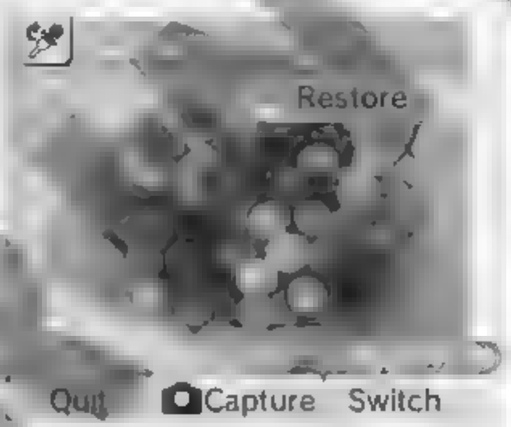
Wrijf met de stylus over het touchscreen om de foto te vervormen



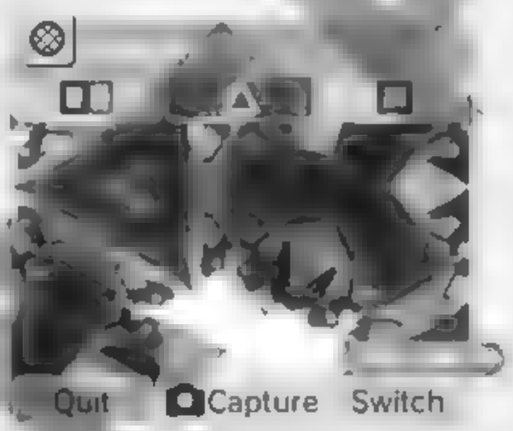
Maak krabbels op je foto's



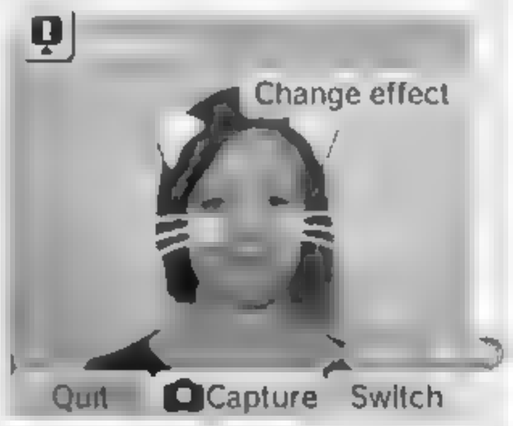
Voeg kleuren toe aan zwart-witfoto's.



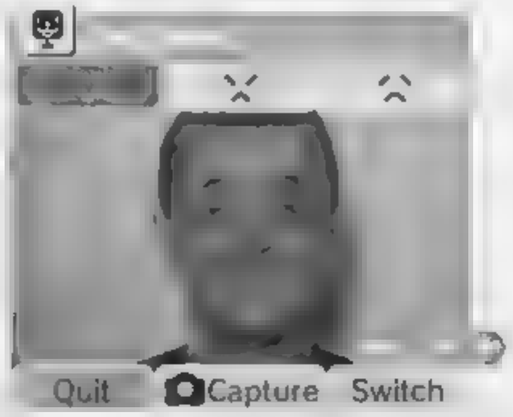
Verander de kleuren in je foto's



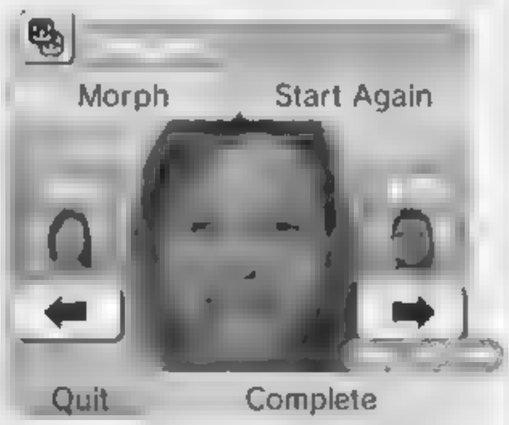
Gebruik verschillende spiegel-effecten.



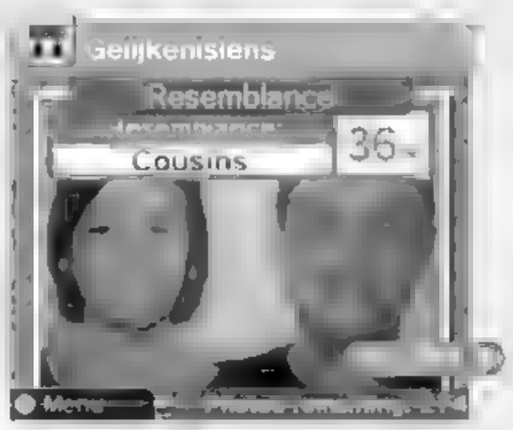
Voeg grappige effecten toe aan gezichten.



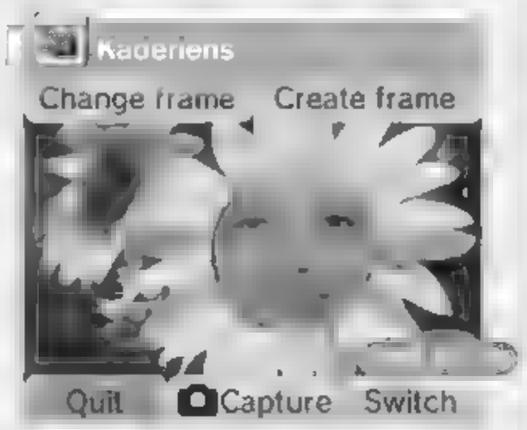
Verander gezichtsuitdrukkingen.



Meng foto's van twee gezichten door elkaar.



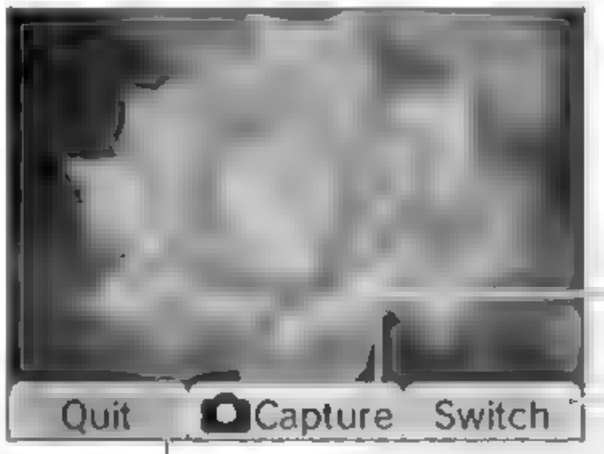
Meet de gelijkenis tussen twee gezichten.



Maak kaders en neem foto's om erin te plaatsen.

Normale lens

Met deze lens maak je foto's zonder speciale effecten



Een foto maken
(L-knop, R-knop of A-knop)

Wisselen tussen de camera aan de binnen- en buitenzijde (X-knop)

Teruggaan naar het **lenskeuzescherm**
(B-knop) Pag. 334

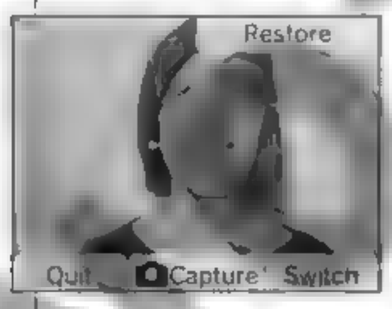
De weergave van pictogrammen als Capture in menu's kan aan of uit worden gezet (Y-knop)

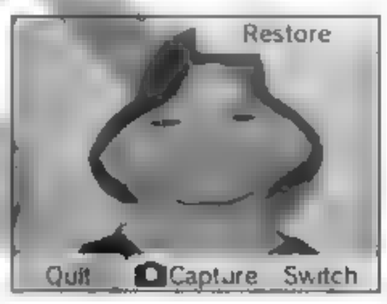
Opmerking: deze bediening werkt hetzelfde bij alle lenzen. Je kunt ook de knoppen gebruiken die tussen haakjes staan.

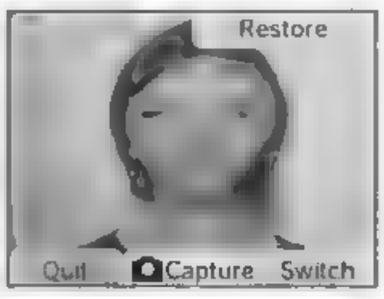
Gebruik deze lens om het beeld te vervormen door met de stylus over het touchscreen te wrijven.

Maak het vervormde beeld weer normaal

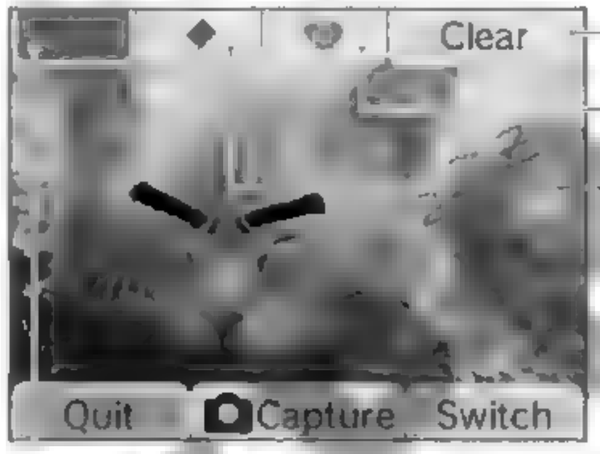
De foto wordt uitgerekt in de richting waarin je met de stylus beweegt







Gebruik deze lens om je foto's te decoreren met pennen en stempels



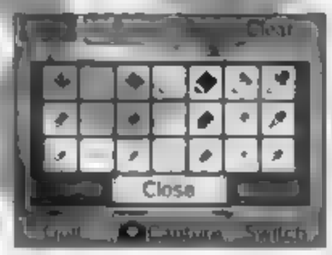
Alle graffiti verwijderen

Een stempel gebruiken

Een wisser gebruiken
Er zijn drie wisserformaten

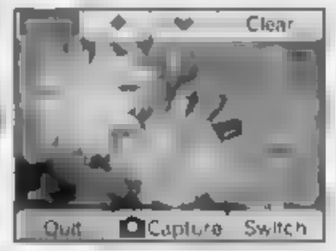
Pennen of pipetten gebruiken (je kunt zelf de kleur en dikte van de pen kiezen)
Je kunt de kleur van je pen veranderen in elke kleur die je in beeld ziet, met behulp van de pipet

Pipetten gebruiken



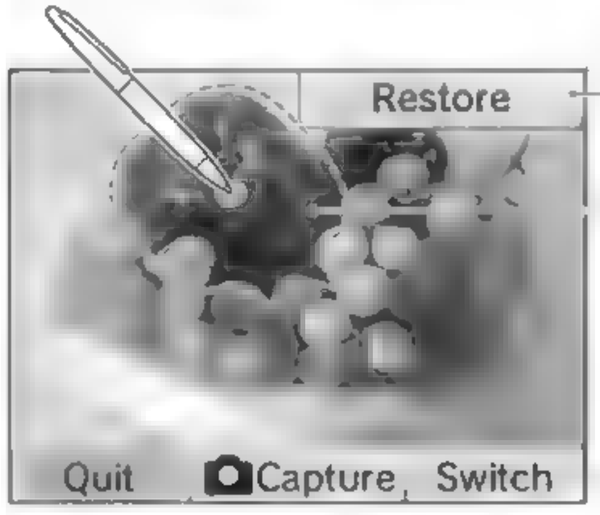
1 Kies een pipet

2 Raak een kleur aan



3 De pen verandert in de aangeraakte kleur

Deze lens verandert de afbeelding naar zwart-wit. Elke kleur kan weer aan het beeld worden toegevoegd door het touchscreen aan te raken.



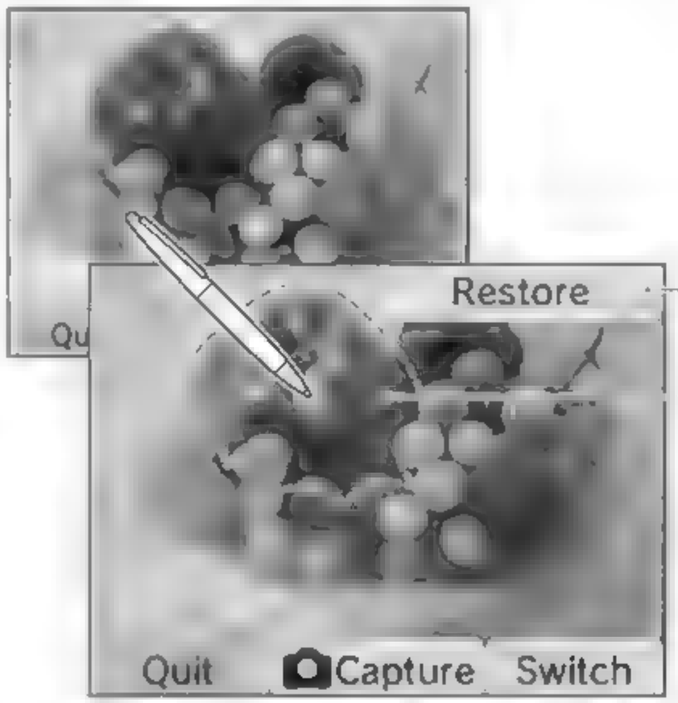
Verander het hele scherm in zwart-wit

Deze kleur is weer aan het beeld toegevoegd

Toverballens

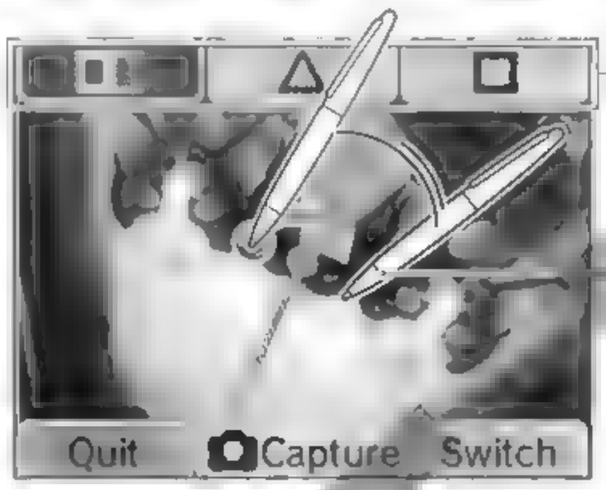
Gebruik deze lens om de kleuren in je foto's te veranderen. Elke keer dat je een kleur aanraakt, zal deze veranderen.

Opmerking: als je witte, zwarte of grijze gebieden aanraakt, zal de kleur niet veranderen.

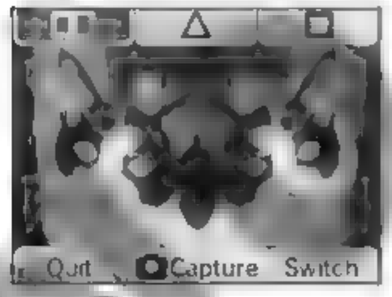


Spiegels

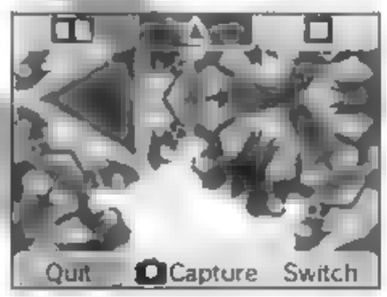
Gebruik deze lens om spiegeleffecten aan je foto's toe te voegen



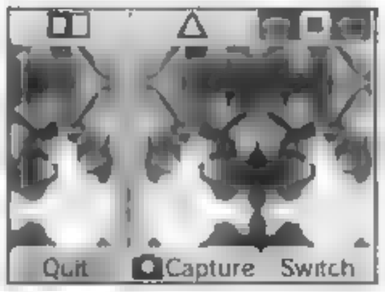
Gesplitste spiege



Driehoekspiegel

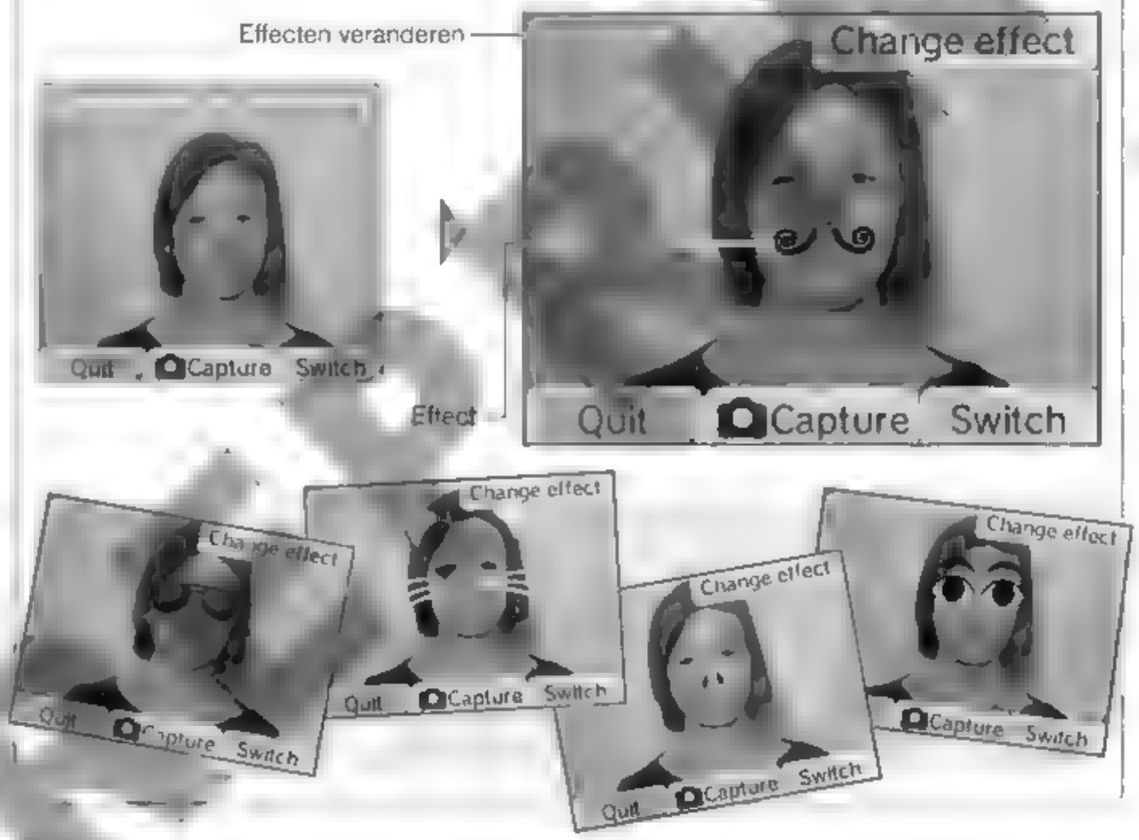


Vierkantspiegel



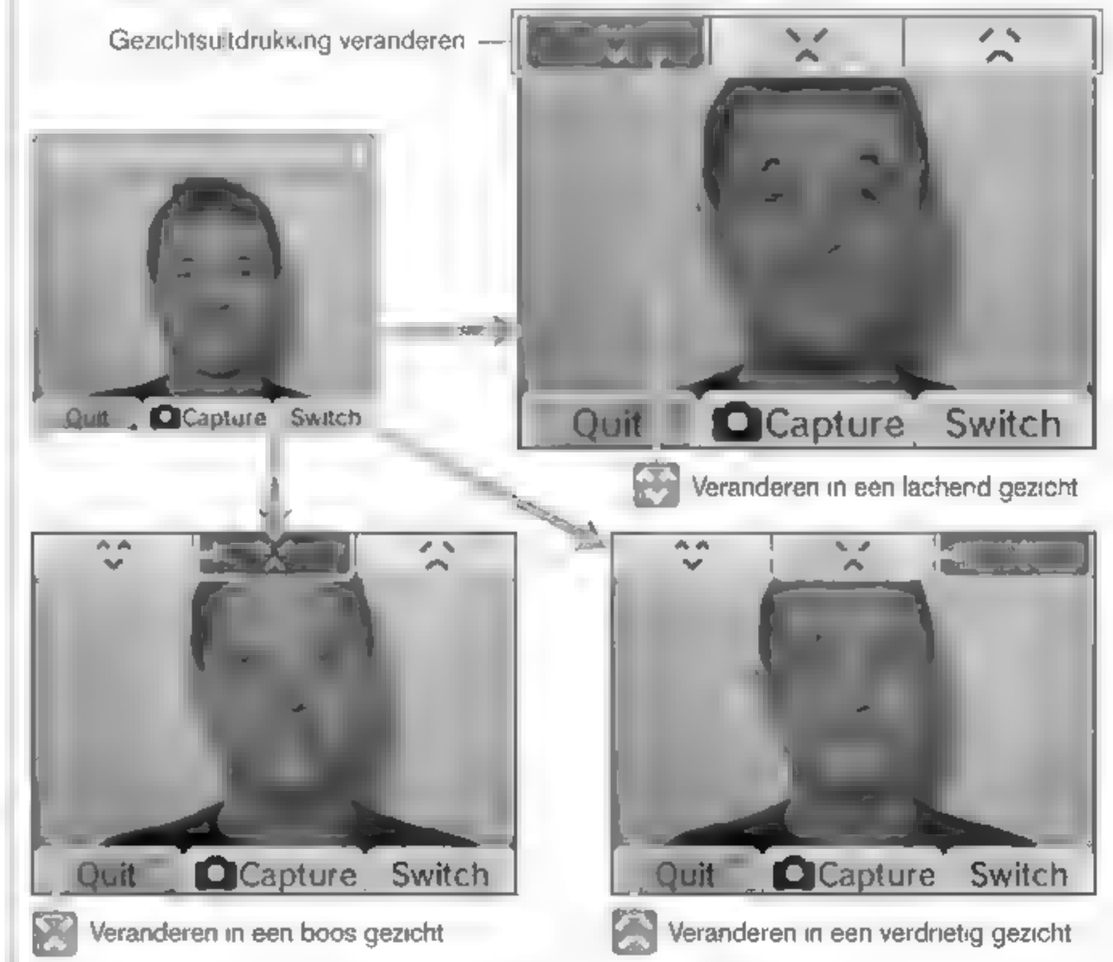
Speciale effecten

Gebruik deze lens om speciale effecten toe te voegen aan de gezichten in je afbeelding



Gezichtsuitdrukkingen

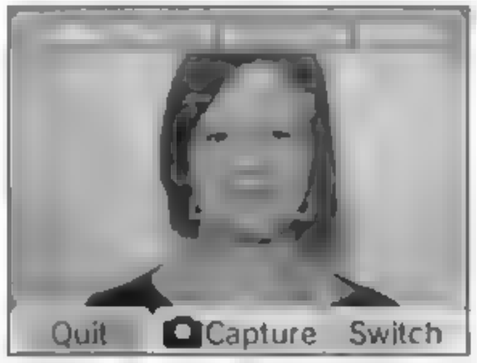
Gebruik deze lens om de gezichtsuitdrukkingen in je afbeelding te veranderen



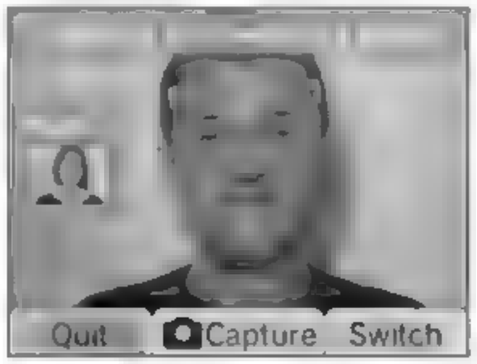
Menglens

Gebruik deze lens om foto's van twee gezichten samen te voegen

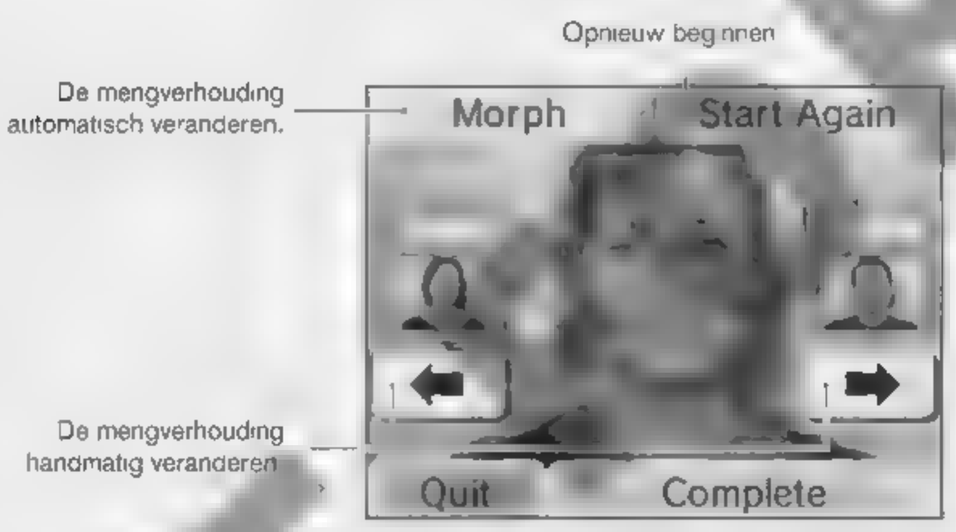
1. Maak een foto van het eerste gezicht.
   Probeer het gezicht zo groot mogelijk en midden in het touchscreen te krijgen



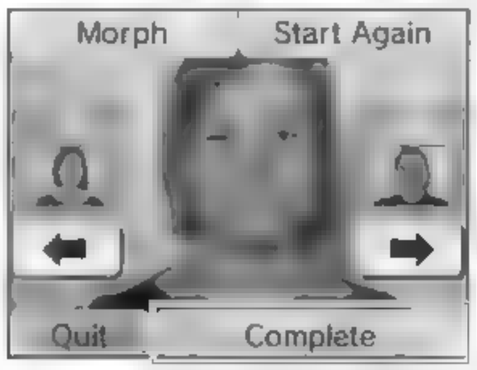
2. Maak op dezelfde manier een foto van een tweede gezicht.
   Het is gemakkelijker om gezichten te mengen, als de positie en het formaat van het tweede gezicht zoveel mogelijk overeenkomen met die van het eerste gezicht.



3. Als de resultaten van het mengen verschijnen, moet je ⬅ of ➡ aanraken om de mengverhouding (%) van de twee gezichten te veranderen.



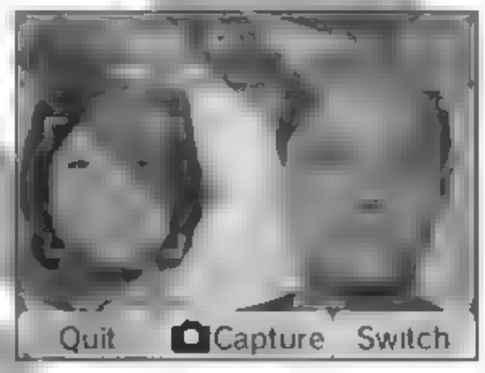
4. Raak Complete aan om de afbeelding op te slaan.



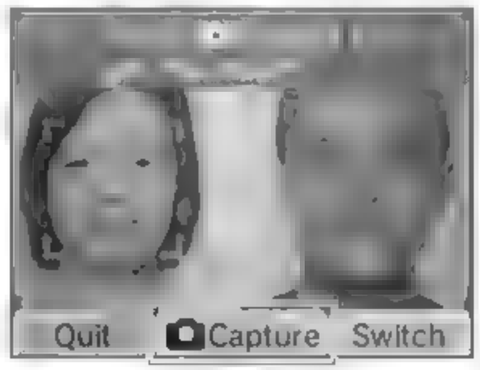
Gelijkenislens

Gebruik deze lens om te meten hoeveel gelijkenis twee gezichten vertonen

1. Breng twee gezichten in beeld.
   Er verschijnt een vierkant kader rondom een herkend gezicht.



2. Als beide gezichten zijn herkend, moet je Capture aanraken.



3. Het gelijkenisresultaat verschijnt en de foto wordt opgeslagen.

Aanwijzingen voor betere gezichtsherkenning

Voor betere gezichtsherkenning, bij het gebruik van de pretlens, emotielens, menglens of gelijkenislens, kun je de volgende aanwijzingen volgen.

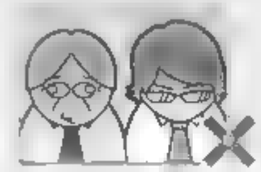
Maak foto's in een goed verlichte omgeving.

Zorg dat het hele gezicht in beeld is

Fotografeer het gezicht vanaf de voorkant

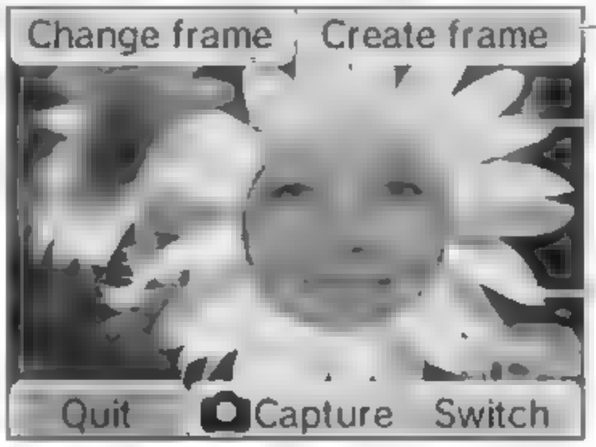
Houd het hoofd niet schuin.

Zorg dat het haar niet over de wenkbrauwen valt


Zet een bril af.

Houd er rekening mee dat het volgen van deze stappen niet automatisch hoeft te resulteren in een perfecte gezichtsherkenning

Deze lens kan worden gebruikt om foto's in kaders te maken (een deel van de foto's wordt hierbij verwijderd). Je kunt een van de standaardkaders van Nintendo DSi Camera gebruiken of zelf een kader maken.



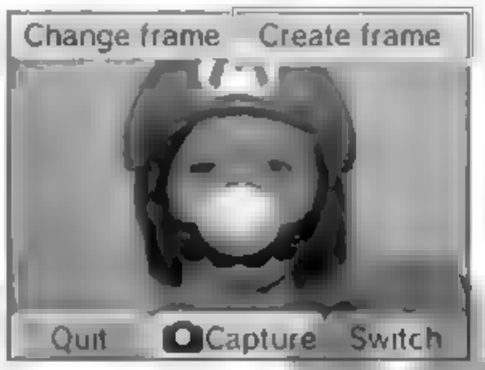
Een nieuw kader maken

Een ander kader kiezen

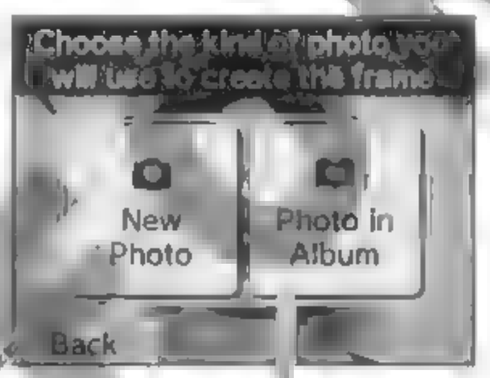
Huidig kader

Kaders maken

1 Raak CREATE FRAME (kader maken) aan op het touchscreen.

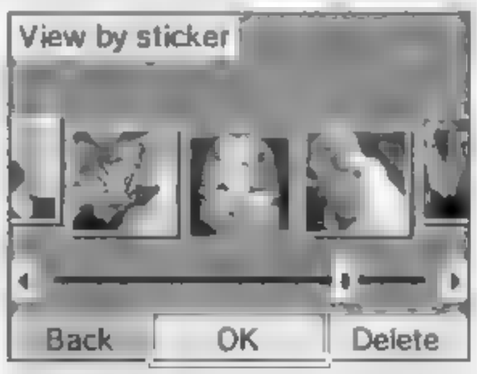


2 Kies of je een nieuwe foto wilt maken of een eerder gemaakte foto wil gebruiken.



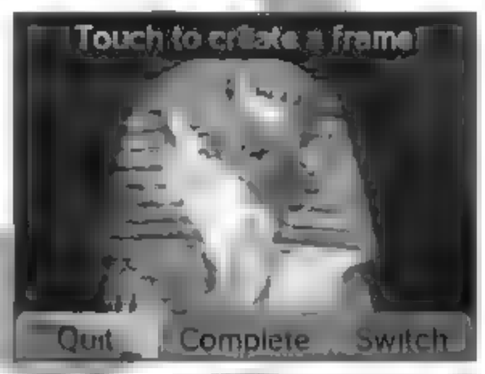
Maak een nieuwe foto om als kader te gebruiken

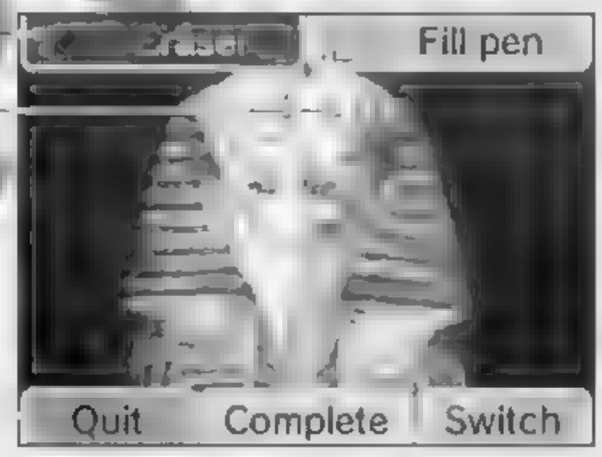
PHOTO IN ALBUM



Kies een foto in je album en raak OK aan.

3 Gebruik de wisser om een deel van de foto te wissen.



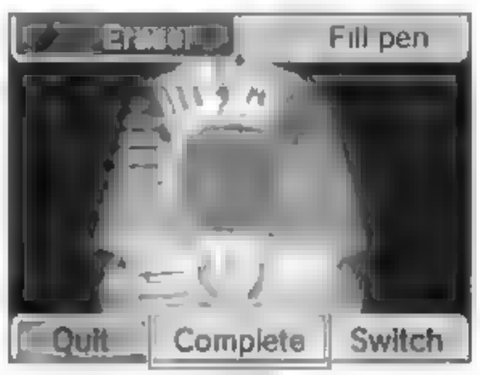


Wisser gebruiken

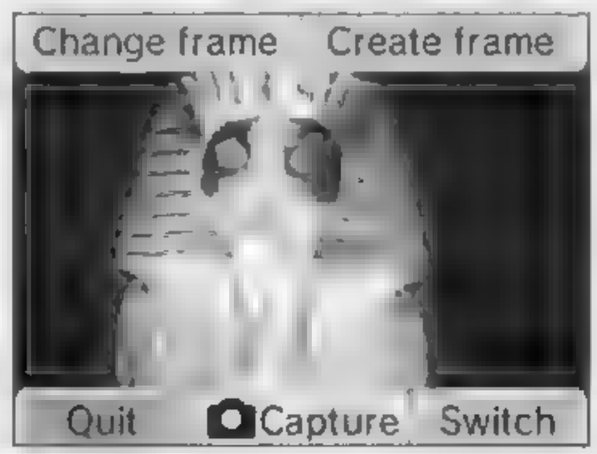
Vulgereedschap gebruiken

Teruggaan naar het vorige scherm

4 Raak Complete aan om je kader op te slaan. Het voltooide kader wordt opgeslagen Je kunt deze kiezen door CHANGE FRAME (kader veranderen) aan te raken.

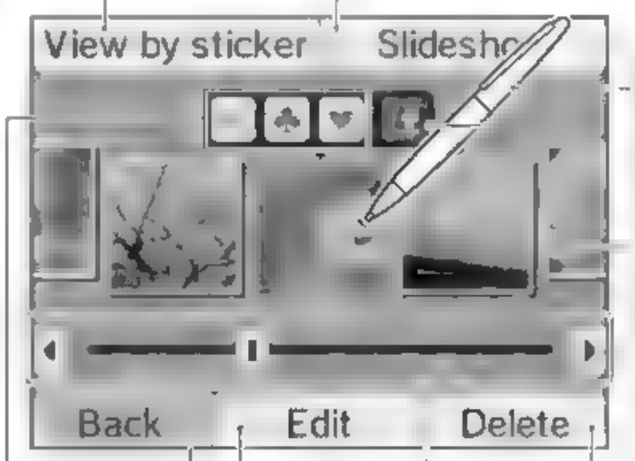


Nu kun je het gemaakte kader gebruiken om er een nieuwe foto in te plaatsen!



Het album bekijken

Kies in het **menu van Nintendo DSi Camera** voor ALBUM om voorbeelden van je foto's te bekijken. Je kunt gemaakte foto's bekijken, bewerken of wissen.



- Bekijk foto's die je met stickers hebt gemarkeerd
- Bekijk een diashow, te beginnen met de geselecteerde foto
- Op de geselecteerde foto:
  - Aanraken ➔ inzoomen
  - Slepen ➔ naar links of rechts door de voorbeelden schuiven
- De geselecteerde foto naar Facebook™ uploaden.
  - Je moet van tevoren een account bij Facebook registreren.
  - Ga naar de website van Facebook om foto's te wissen die je hebt geüpload.

Zie Page 406 voor meer informatie over Facebook

- De geselecteerde foto wissen
- Schuif naar links of rechts door de voorbeelden van foto's
- De geselecteerde foto bewerken met een lens
- Teruggaan naar het **menu van Nintendo DSi Camera**

♠♣♥ Stickers

Je kunt diverse stickers ♠♣♥ op je foto's plakken om ze te rangschikken.

Opmerking. foto's met ♠-stickers verschijnen in het bovenste scherm van het **Nintendo DSi-menu**. Foto's die zijn gemaakt met de **camerastand** in het **Nintendo DSi-menu**, worden automatisch voorzien van een ♠-sticker.

Kies in het **albumscherm** voor SLIDESHOW (diashow) om de foto's een voor een in beeld te laten verschijnen

- Diashow beëindigen
- Volgorde, weergave en muziek veranderen
- Diashow starten/pauzeren

↑ Opties die in het touchscreen verschijnen

Instellingen voor diashow

- **De volgorde veranderen waarin de foto's verschijnen**
  - IN ORDER – zelfde volgorde als in het album
  - RANDOM – willekeurige volgorde
- De weergave veranderen
- De muziek veranderen
- Instellingen bevestigen en teruggaan naar de diashow

Over de voorbeelden

- Foto's worden van links naar rechts weergegeven, op volgorde van oud naar nieuw. Als je kiest voor VIEW BY STICKER, worden foto's van links naar rechts gerangschikt op basis van de toegevoegde stickers.
- Foto's van een type dat niet kan worden weergegeven zijn voorzien van een
- Als je veel foto's hebt, kan het even duren voordat alle voorbeelden worden weergegeven.

Fotoweergave in het Nintendo DSi-menu

Alleen foto's met een -sticker zullen verschijnen in het **Nintendo DSi-menu**. Voeg een -sticker toe aan foto's die je in het **Nintendo DSi-menu** wilt laten verschijnen. Verwijder -stickers van foto's die je niet wilt laten verschijnen in het **Nintendo DSi-menu**. Foto's die met andere software zijn gemaakt, verschijnen hier niet, ook al voeg je er een -sticker aan toe.

Fotogegevens

- Alleen foto's die zijn gemaakt met een Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem kunnen worden getoond of bewerkt in Nintendo DSi Camera. Foto's die zijn gemaakt met een digitale camera of mobiele telefoon kunnen niet worden weergegeven. Hetzelfde geldt voor foto's die zijn gemaakt met een Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem en gekopieerd naar een SD-kaart, als de bestandsnaam of positie op de SD-kaart is gewijzigd of als de foto's zijn bewerkt op een computer of ander apparaat.
- Foto's die zijn gemaakt op een Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem bevatten voorbeeldgegevens en fotogegevens. Als de foto's op een computer of ander apparaat worden bewerkt, betekent dit niet meteen dat de voorbeeldgegevens deze wijzigingen ook reflecteren. Als gevolg hiervan kunnen anderen misschien onbewerkte voorbeeld-gegevens zien, wanneer bewerkte foto's op het internet worden geplaatst. Foto's die op een Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem zijn aangepast, laten deze veranderingen wel zien in hun voorbeelden.

Facebook is a trademark of Facebook, Inc

Over Facebook

Facebook is een sociale netwerksite die wordt beheerd door Facebook, Inc., een Amerikaans bedrijf, en zich richt op gebruikers van 13 jaar en ouder. Met Facebook kun je op de hoogte blijven van familie en vrienden, foto's met elkaar delen en sociale contacten onderhouden. Kijk voor meer informatie op de website van Facebook: www.facebook.com. Geüploade foto's en persoonlijke gegevens die je opgeeft tijdens het registreren van een Facebook-account of tijdens het gebruik van Facebook, worden beheerd door Facebook, Inc. Lees het privacybeleid van Facebook voor meer informatie over hoe je gegevens door Facebook worden gebruikt.

Voor minderjarige gebruikers:

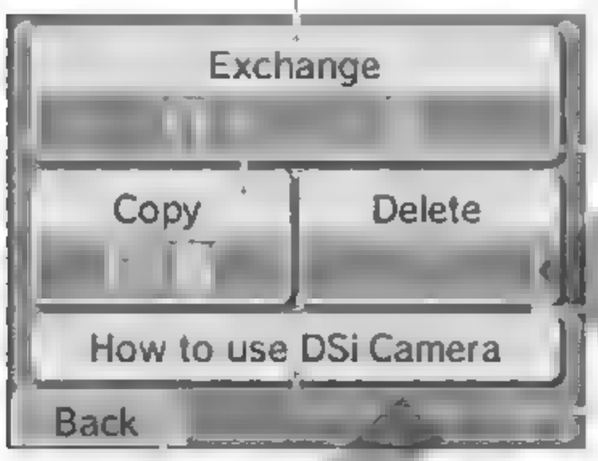
Vraag je ouder(s)/verzorger(s) om je uit te leggen hoe de Facebook-functie werkt. In het bijzonder dien je hun toestemming te vragen voor het uploaden van foto's. Foto's die je naar Facebook uploadt, kunnen door veel mensen via internet worden bekeken. Upload geen onrechtmatig verkregen, ongepaste of schadelijke foto's, of foto's die inbreuk maken op de rechten van derden, zoals portret-, privaat- en auteursrecht. Vraag eerst hun toestemming voordat je foto's van personen uploadt.

Voor ouders/verzorgers:

Let op: foto's die door je kind naar Facebook worden geüpload, kunnen door andere personen worden bekeken. Omdat het van belang is dat ouders weten wat hun kinderen op het internet doen, raden wij aan de website van Facebook (www.facebook.com) te bekijken voor meer informatie over Facebook. Als je niet wilt dat je kind foto's kan uploaden, kun je dit uitzetten door middel van de functie voor ouderlijk toezicht.

Opties

Kies in het **menu van Nintendo DSi Camera** voor OPTIONS (opties) om foto's of kaders uit te wisselen, te kopiëren of te wissen. Je kunt hier ook memo's wissen.



Communiceer met andere Nintendo DS-/Nintendo DSi XL-systemen om foto-en kadergegevens uit te wisselen

Foto's en kaders van het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem kopieren naar een SD-kaart

Foto's, kaders en memo's wissen

Uitleg van Nintendo DSi Camera bekijken.

Teruggaan naar het **menu van Nintendo DSi Camera**

Uitwisselen van foto's en kaders

Houd bij het uitwisselen van foto's en kaders rekening met het volgende:

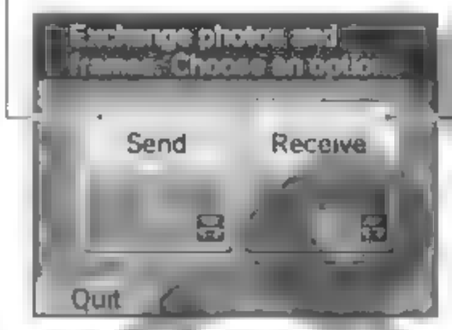
- Foto's en kaders die via de DS draadloze communicatie van de Nintendo DSi XL zijn verstuurd, kunnen aangepast en doorgestuurd worden door de ontvanger of anderen.
- Foto's en kaders die zijn doorgestuurd naar andere gebruikers, kunnen door de maker niet van het systeem van de ontvanger worden gewist. Het gebruik en de distributie ervan kunnen ook niet worden beperkt.
- Houd rekening met beeltenis-, privacy- en kopieerrechten bij het versturen van foto's en kaders.

Foto's/kaders uitwisselen

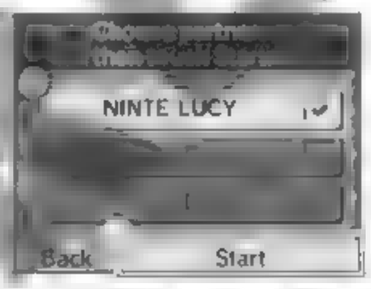
Je kunt met andere Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systemen communiceren om foto's of kaders uit te wisselen.

Besturing voor afzender

1. Raak SEND (versturen) aan. Wacht op de ontvanger(s).



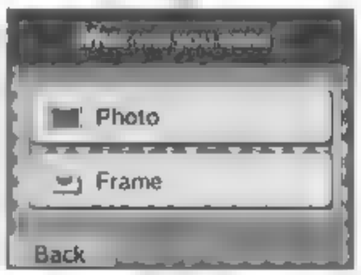
4. Kies de ontvanger(s) en raak START aan.



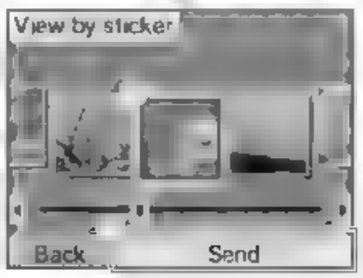
Je kunt foto's en kaders naar maximaal drie Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systemen tegelijk sturen.

5. Kies de plaats waar je foto of kader zich bevindt: SYSTEM MEMORY voor het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem, of SD CARD voor een SD-kaart.

6. Kies wat je wilt versturen.



7. Kies de foto of het kader om te versturen en raak SEND aan.



8. Kies voor YES (ja) om je keuze te bevestigen.

Besturing voor ontvanger

1. Raak RECEIVE (ontvangen) aan.
2. Kies een locatie.

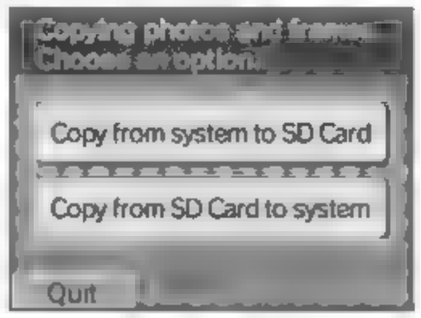
3. Raak de plaats aan waar je de foto of het kader wilt ontvangen.

Hier eindigt de besturing van de ontvanger.

Foto's/kaders kopi

Je kunt opgeslagen foto's en kaders die je op je Nintendo DSi XL-systeem hebt gemaakt, naar een SD-kaart kopiëren. Je kunt ze ook weer naar het systeemgeheugen kopieren, zolang je de foto (of de bestandsnaam of positie op de SD-kaart) niet hebt gewijzigd

1. Kies waar je vandaan wilt kopiëren (van een SD-kaart of van het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem).



2. Kies of je foto's of kaders wilt kopiëren.

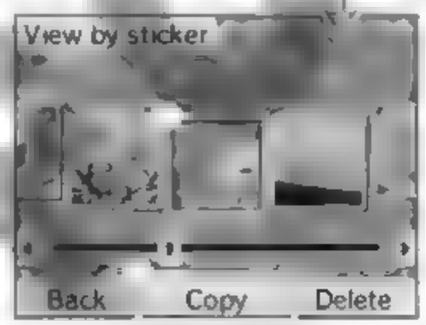
3. Kies de foto's of kaders die je wilt kopiëren.

Opmerking: in dit scherm heeft de gebruiker voor PHOTOS (foto's) gekozen.

Als je kiest voor COPY INDIVIDUALLY (individueel kopieren), kun je een specifieke foto of kader kiezen in het fotoalbum

4. Kies de foto of het kader ① en raak COPY (kopiëren) ② aan.

Opmerking: in dit scherm heeft de gebruiker voor PHOTOS gekozen



Foto's/kaders/memo's wissen

Je kunt foto's, kaders en memo's wissen uit het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem of van een SD-kaart

1. Kies de locatie waar je iets van wilt wissen (van een SD-kaart of van het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem).

2. Kies de gegevens die je wilt wissen

Opmerking. in dit scherm heeft de gebruiker ervoor gekozen om gegevens in het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem te wissen. Omdat memo's alleen in het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem kunnen worden opgeslagen, verschijnt de optie MEMOS alleen in dit scherm

Als je ervoor kiest om alle memo's te wissen, moet je dit bevestigen door voor YES (ja) te kiezen.

3. Kies de foto's of kaders die je wilt wissen.

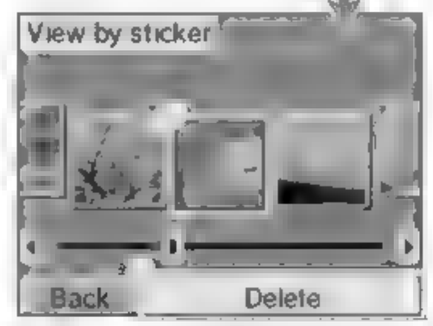
Opmerking. in dit scherm heeft de gebruiker voor PHOTOS (foto's) gekozen.

WAARSCHUWING!
Als je kiest voor ALL PHOTOS (alle foto's), foto's met sticker of ALL FRAMES (alle kaders), kun je tijdens het wissen nog stoppen, maar dan zijn sommige foto's misschien toch al gewist.

Als je kiest voor DELETE INDIVIDUALLY (individueel verwijderen), kun je een specifieke foto of kader kiezen in het fotoalbum.

4. Kies de foto of het kader ① en raak DELETE (wissen) ② aan.

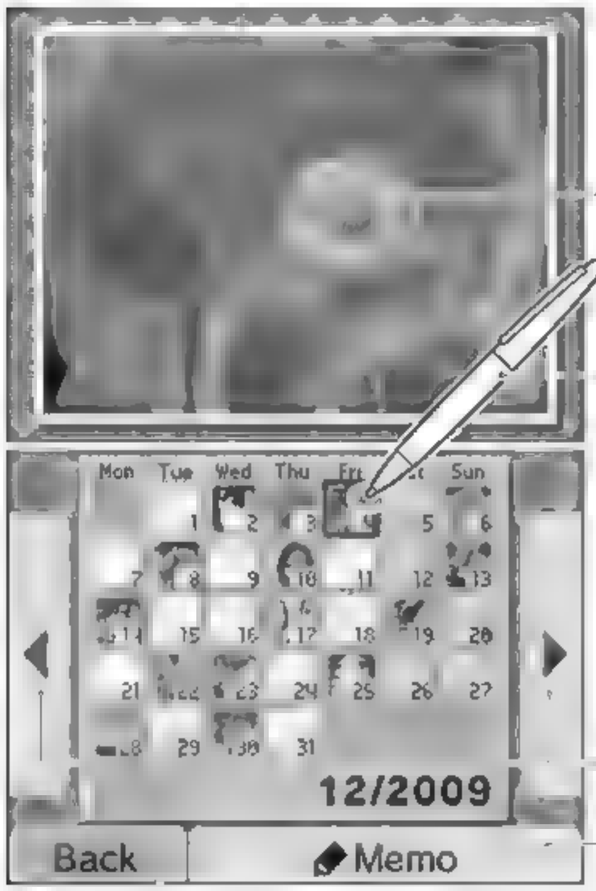
Opmerking: in dit scherm heeft de gebruiker voor PHOTOS gekozen.



NOT

[redacted]

Kies in het **menu van Nintendo DSi Camera** voor CALENDAR om de kalender in het touchscreen te openen.



Kies een dag om de memo en een foto te bekijken die op die dag zijn gemaakt

Als op een dag meer dan één foto is gemaakt, verschijnen verschillende foto's na elkaar in beeld

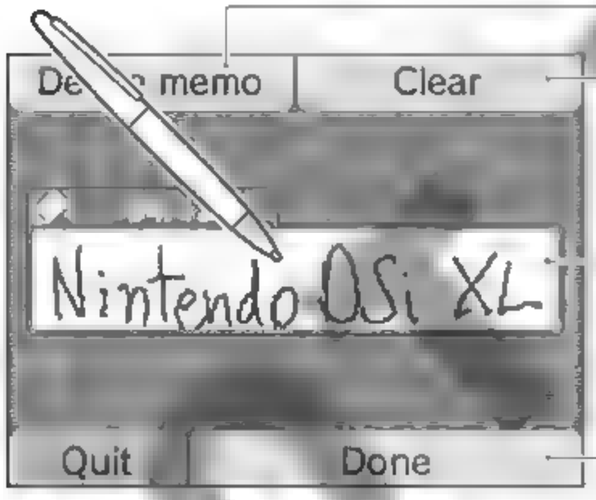
Vorige of volgende maand tonen

Schrijf een memo voor de gekozen dag

Terug naar het **menu van Nintendo DSi** [redacted] Pag. 39

Memo's schrijven

Je kunt aan elke dag een handgeschreven memo toevoegen, bijvoorbeeld als herinnering aan de gebeurtenis of plaats waar de foto's zijn genomen.
Alle memo's worden opgeslagen in het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem.



De bestaande memo wissen.

De memo wissen en opnieuw schrijven

Ruimte voor het schrijven van de memo

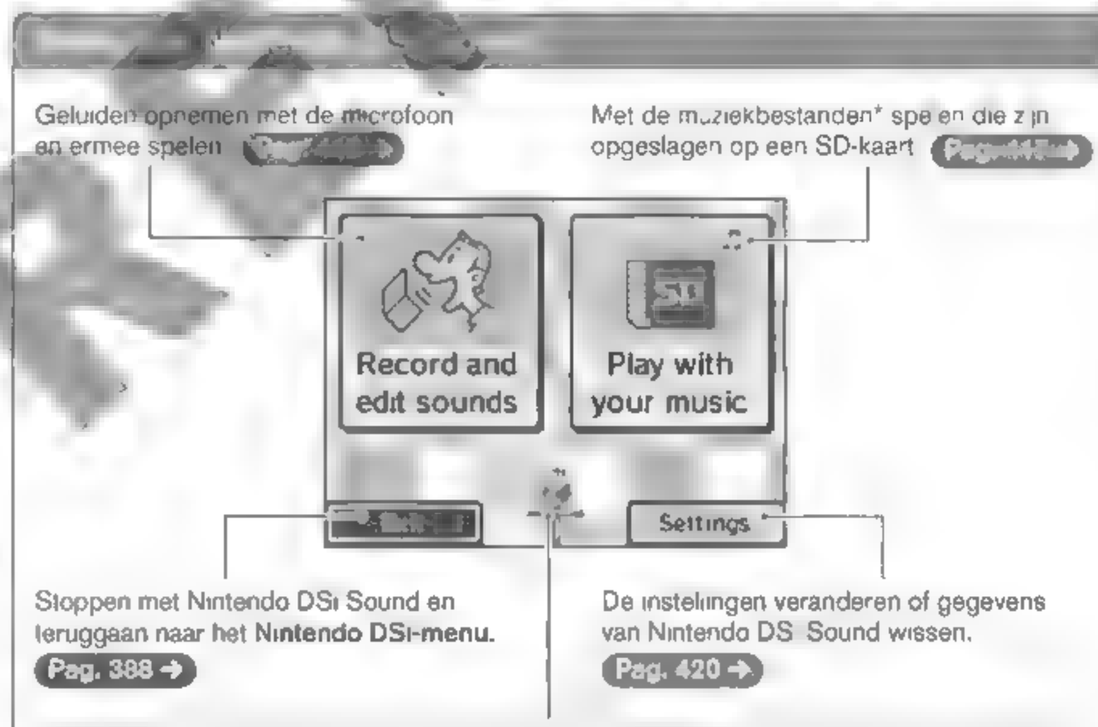
De geschreven memo opslaan

Nintendo DSi Sound

Met Nintendo DSi Sound kun je geluiden opnemen met de microfoon en ermee spelen om nieuwe geluiden te maken. Je kunt ook spelen met de muziek die op een SD-kaart is opgeslagen.

[redacted]

Als je begint met Nintendo DSi Sound, verschijnt een geluidsgolf op het bovenste scherm en verschijnen opties op het onderste scherm. Raak een optie aan om met geluid te spelen.



Dit is je parkietje. Hij probeert alle stemmen en geluiden die hij hoort te imiteren. Hij herinnert zich ook opnames die je eerder maakte en herhaalt deze willekeurig.

*Afspeelbare bestandsformaten

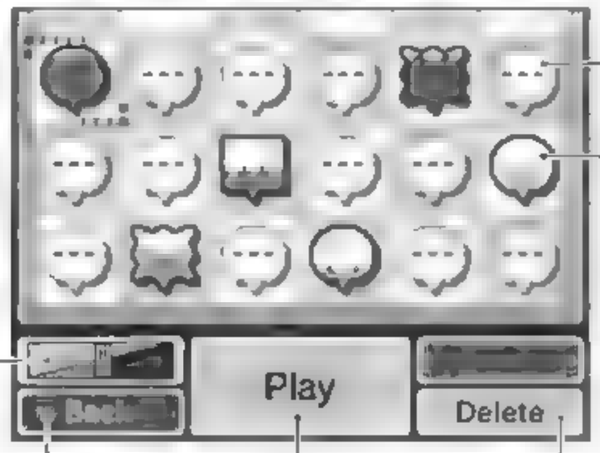
De volgende bestandsformaten kunnen worden afgespeeld in Nintendo DSi Sound:

AAC-bestanden met de bestandsextensies .m4a, .mp4 of .3gp
Bitrate: 16 kbps – 320 kbps
Frequentie: 32kHz – 48kHz

Opmerking: MP3-bestanden worden niet ondersteund.
Informatie over het opslaan van muziek op een SD-kaart vind je op [redacted] Pag. 420

Raak RECORD AND EDIT SOUNDS (geluiden opnemen en bewerken) aan in het **menu van Nintendo DSi Sound**.

Opmerking: geluidsgegevens worden opgeslagen in het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem. Er worden geen gegevens van en naar je SD-kaart verplaatst.



Terug naar het **menu van Nintendo DSi Sound**
Pag. 411 →

De gegevens van de geselecteerde geluidsballon wissen

Als een lege ballon is gekozen

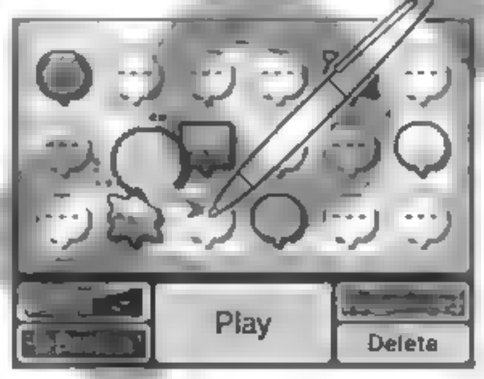
Record — Gebruik de microfoon om een geluid op te nemen. Elke ballon kan tien seconden geluid bevatten.

Als een ballon met geluidsgegevens is gekozen

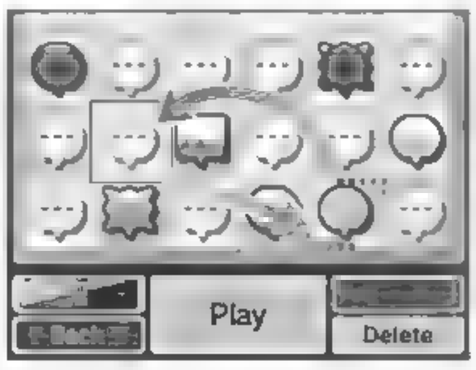
Play — Speel met je geluiden door de afspeelsnelheid te veranderen, filters toe te passen, etc. Pag. 414 →

Geluidsgegevens verplaatsen

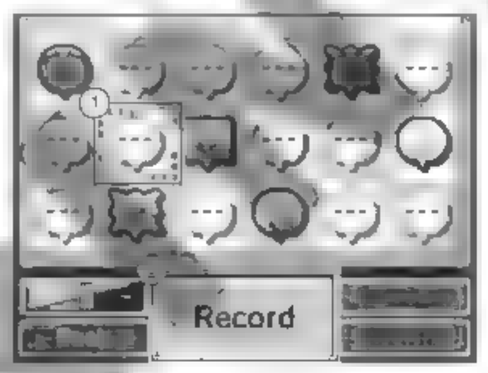
1. Raak de ballon aan die je wilt verplaatsen, sleep hem naar een andere plaats en laat hem los



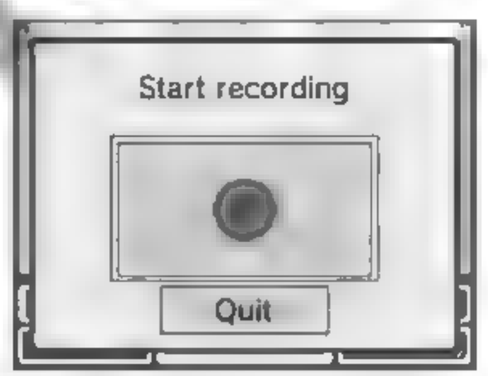
2. De twee ballonnen zullen van plaats wisselen



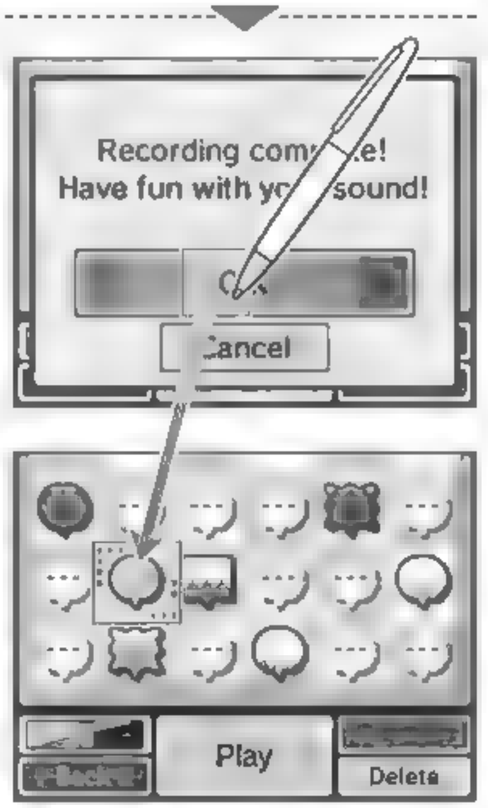
1. Raak eerst een lege ballon aan ① en raak dan RECORD (opnemen) aan ②.



2. Raak ● aan om met opnemen te beginnen.
Als de microfoon een geluid opvangt dat luid genoeg is, zal de opname automatisch beginnen



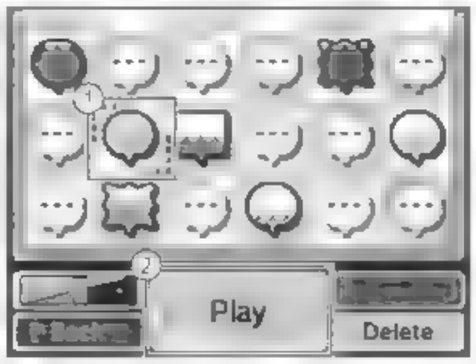
3. Als je klaar bent met opnemen, moet je OK aanraken
De geluidsballon krijgt de kleur die jij aanraakt.



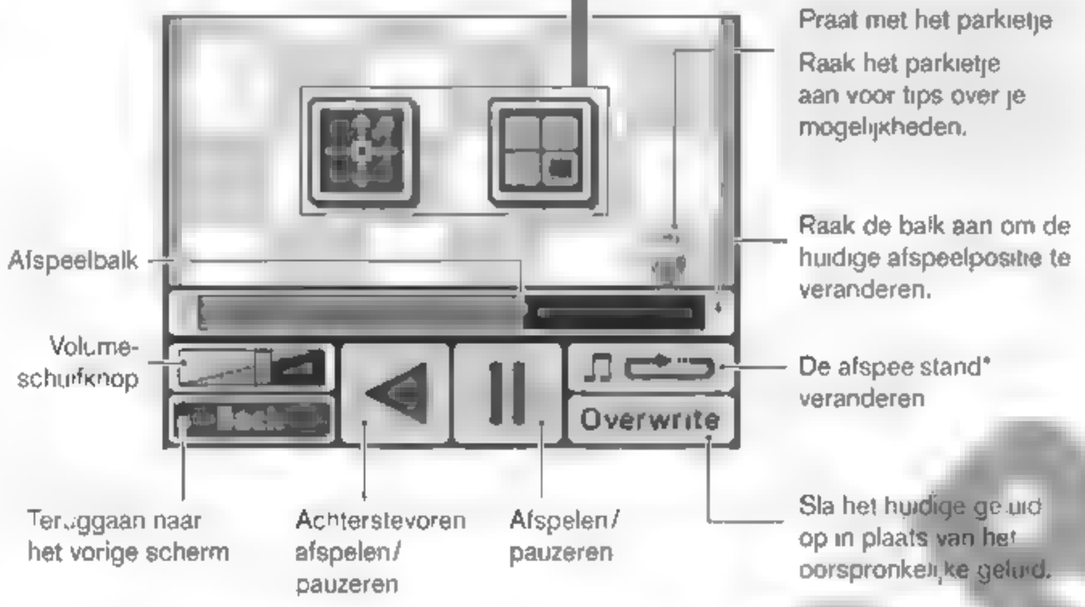
NOT

Spelen met geluid

1 Raak eerst de geluidsballon aan waar je mee wilt spelen ① en raak dan PLAY (spelen) aan ②.

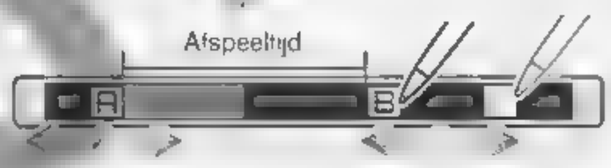


2 Verander het geluid naar eigen wens.



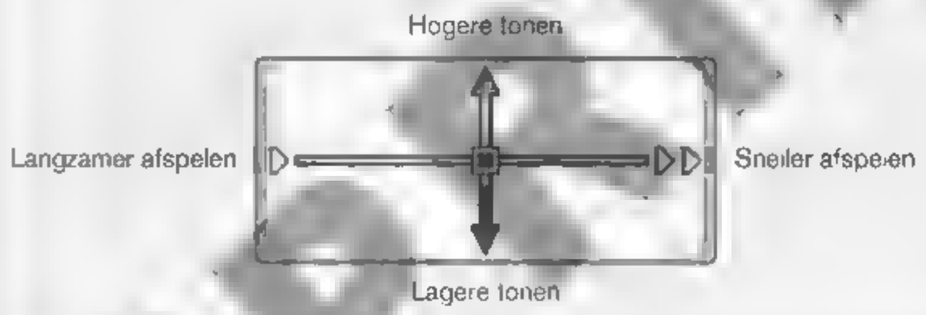
*Afspeelstanden

- Het huidige geluid herhalen.
- Alle geluiden op volgorde afspelen en dan weer opnieuw beginnen
- Het huidige geluid één keer afspelen
- Willekeurig afspelen.
- Het huidige geluid afspelen tussen de door de gebruiker ingestelde punten A en B. Sleep punten A en B vooruit en achteruit om hun posities te veranderen



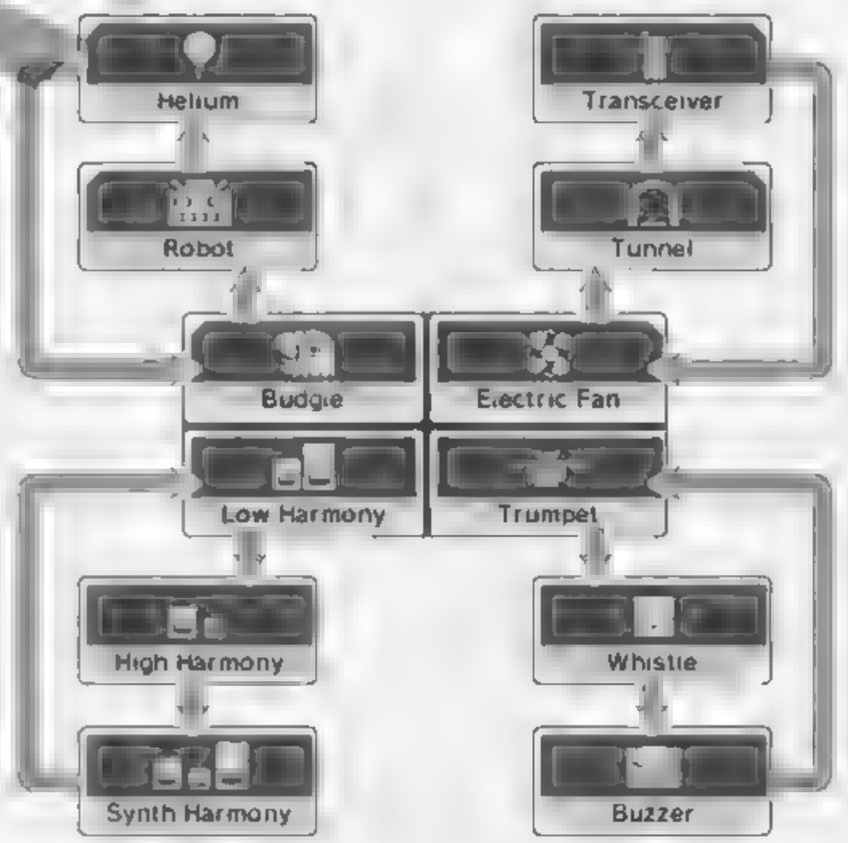
Afspeelsnelheid en toonhoogte veranderen

Raak het touchscreen aan om ▣ te verplaatsen en snelheid en toonhoogte van het geluid te veranderen.



Geluidsfilters gebruiken

Door pictogrammen aan te raken kun je verschillende filters toevoegen aan je geluid. Elk pictogram heeft drie verschillende filters. Elke keer dat je een pictogram aanraakt, verandert het filter.



Veranderde geluiden opslaan

1. Als je veranderde geluiden wilt opslaan, moet je kiezen voor OVERWRITE (overschrijven).

2. Bevestig dat de opname naar wens is.

3. Raak OK aan.
De geluidsballon krijgt de kleur die jij aanraakt.
Het geluid wordt opgeslagen.

Kies een nummer om mee te spelen

1. Raak een map aan ① en kies voor OPEN (openen) ②.

Kies RANDOM om een willekeurig nummer te kiezen

Je kunt nummers registreren in één van de favorietenlijsten, zoals TOP 10 of MEMORIES (herinneringen).

Raak CLEAR aan om alle nummers uit een favorietenlijst te wissen.

2. Raak het nummer aan waar je naar wilt luisteren ① en raak dan LISTEN (luisteren) ② aan

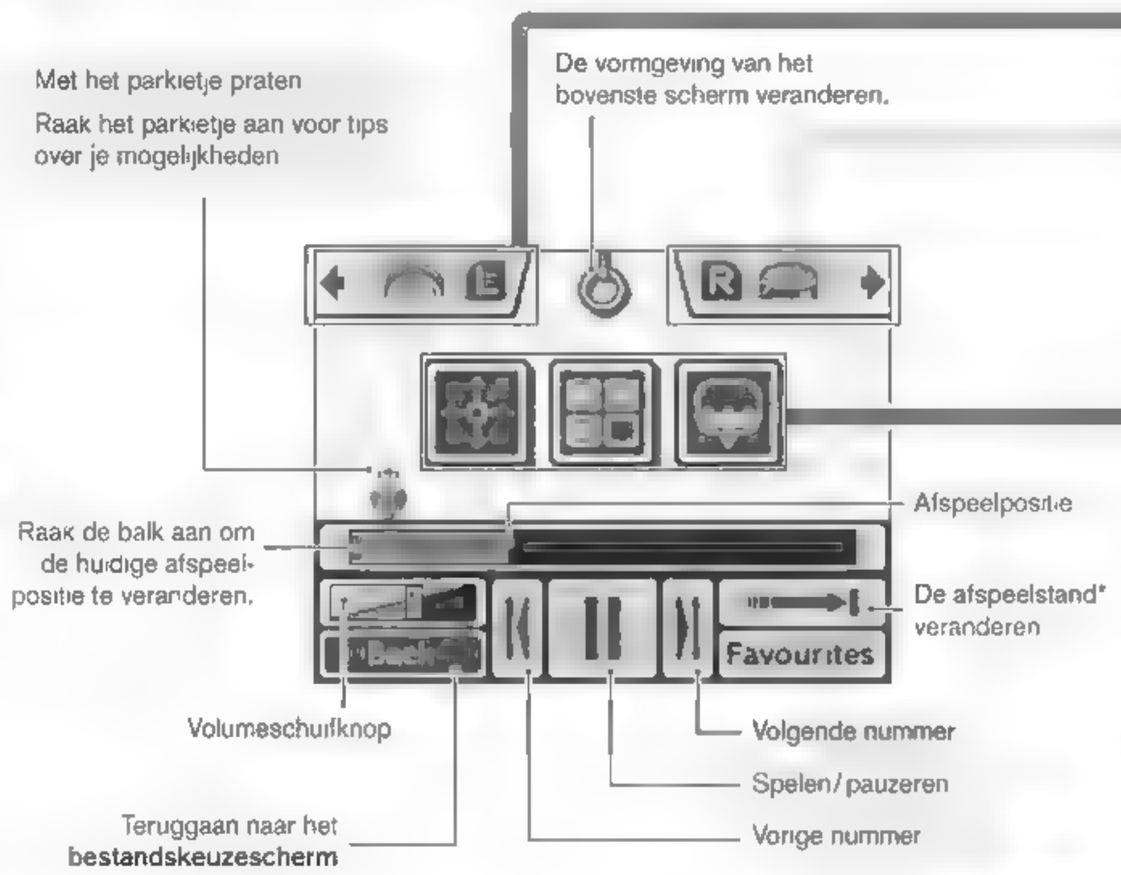
Voeg het geselecteerde nummer toe aan één van de favorietenlijsten.

Over mappen en bestanden op SD-kaarten

- In Nintendo DSi Sound verschijnen van de SD-kaart alleen muziekbestanden en mappen die muziekbestanden bevatten. Er kunnen maximaal 1000 mappen in beeld verschijnen.
- Als verschillende mappen op de SD-kaart dezelfde naam hebben, worden deze bestanden allemaal getoond in een map met deze naam.
- Er kunnen maximaal 3000 nummers in beeld verschijnen.
- Als er zich meer dan 100 nummers in een enkele map bevinden, zullen alleen de eerste 100 in beeld verschijnen.
- Mappen en bestanden met meer dan acht niveaus kunnen niet worden getoond.
- Waar de mappen zich ook bevinden, ze verschijnen op alfabetische volgorde in beeld.

NOT FOR

Spelen met muziekbestanden



* Afspeelstanden

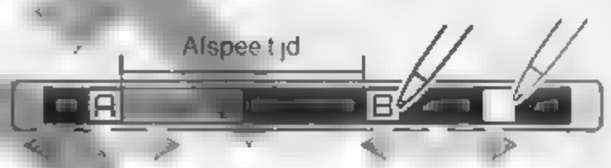
Het huidige nummer herhalen.

De nummers in de map in volgorde afspelen en na het laatste nummer herhalen

De nummers in de map in volgorde afspelen en na het laatste nummer stoppen

De nummers in de gekozen map in willekeurige volgorde afspelen

Het huidige nummer afspelen tussen het door de gebruiker ingestelde punt A en B. Sleep punt A en B vooruit en achteruit om de posities te veranderen.

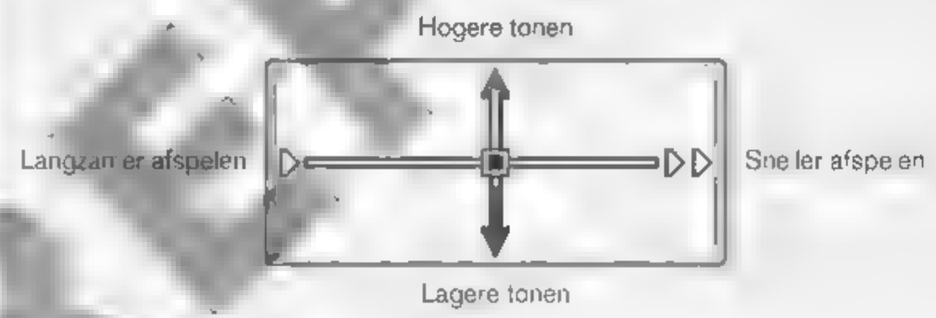


Beat-knoppen

Druk op de L-knop en R-knop om geluidseffecten toe te voegen
Raak de pictogrammen in beeld aan om de geluidseffecten te veranderen.

Afspeelsnelheid en toonhoogte veranderen

Raak het touchscreen aan om ■ te verplaatsen en snelheid en toonhoogte te veranderen



Geluidsfilters voor de muziek gebruiken

Raak een pictogram aan om een filter voor de muziek te kiezen.

De muziek laten klinken alsof die uit een oude radio komt.

Verwijdert het vocale gebied uit een nummer, zodat alleen de instrumenten overblijven (in sommige gevallen verdwijnt de stem niet helemaal).

Een echo-effect toevoegen.

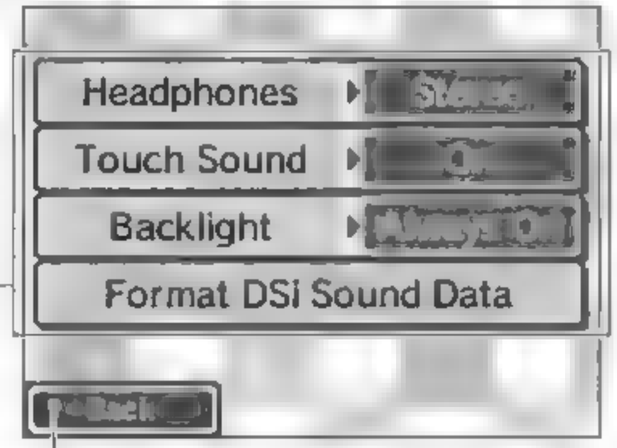
Laat je muziek klinken als een oude videogame!

Stemopnames toevoegen

Raak een geluidsbel aan om deze te mengen met de muziek.

NOT FOR SALE

Verander de instellingen voor Nintendo DSi Sound of formatteer de gegevens van Nintendo DSi Sound.



Teruggaan naar het **menu van Nintendo DSi Sound**.

Headphones De hoofdtelefoon instellen als MONO of STEREO

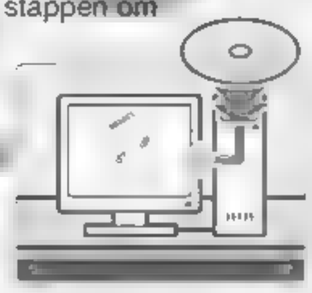
Touch Sound De geluidseffecten activeren of uitschakelen tijdens het luisteren naar muziek in de stand **Play With Your Music** (met je muziek spelen).

Backlight Instellen dat de beeldverlichting automatisch wordt uitgeschakeld, als Nintendo DSi Sound niet wordt gebruikt.

Format DSi Sound Data Alle gegevens van Nintendo DSi Sound wissen uit het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem. Hierdoor verdwijnen alle geluidsbestanden die je hebt opgenomen of bewerkt, de favorietenlijsten en alles wat je parkietje heeft onthouden.

Hoe kun je muziekbestanden opslaan op een SD-kaart?

Om met muziekbestanden te kunnen spelen moet je muziekbestanden hebben opgeslagen op een SD-kaart. Volg onderstaande stappen om muziekbestanden op te slaan.



1. Gebruik software voor je computer om nummers van een muziek-cd te kopiëren en sla ze op in een formaat dat door Nintendo DSi Sound wordt ondersteund.

2. Gebruik de SD-kaart-opening van je computer of een apart verkrijgbare SD-kaartlezer/schrijver om de AAC-bestanden op de SD-kaart te zetten.

Opmerking. Bij de tips van Nintendo DSi Sound zingt het parkietje teksten uit de volgende bekende liedjes: 'Twinkle, Twinkle Little Star' (Jane Taylor), 'Baa, Baa, Black Sheep' (traditioneel) en 'London Bridge is Falling Down' (traditioneel).

Nintendo DSi Shop

Met de Nintendo DSi Shop kun je Nintendo DSi-software aanschaffen.

Om de Nintendo DSi Shop te kunnen gebruiken moet je een internetverbinding hebben ingesteld. Pag. 442 →

Wat je nodig hebt om de Nintendo DSi Shop te kunnen gebruiken

Een breedband internetverbinding Pag. 443 →

Nintendo DSi Points

Wat zijn Nintendo DSi Points?

Je gebruikt Nintendo DSi Points om Nintendo DSi-software aan te schaffen in de Nintendo DSi Shop.

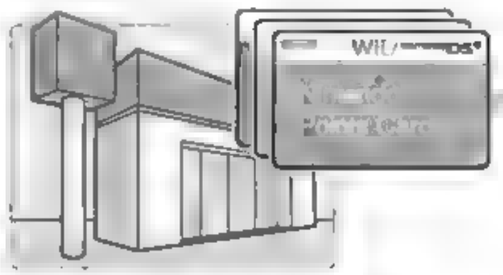
Een manier om Nintendo DSi Points toe te voegen aan je account, is door een Nintendo Points Card te kopen en de punten op die kaart in te wisselen in de Nintendo DSi Shop.

De punten worden automatisch omgezet in Nintendo DSi Points.

Meer informatie over het aanschaffen van Nintendo Points, vind je op support.nintendo.com.

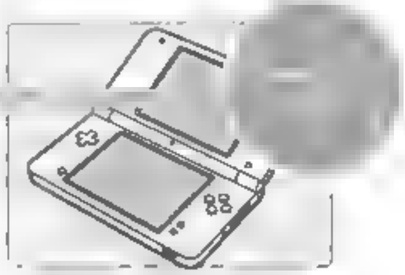
Je kunt Nintendo Points Card inwisselen voor Nintendo DSi Points.

Aanschaffen



Winkel die Nintendo-producten verkoopt

Inwisselen



Nintendo DSi XL systeem

Wat is een Nintendo Points Card?

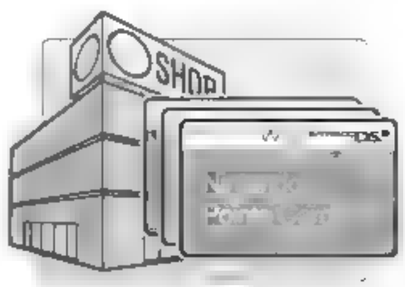
Dit is een prepaid kaart die je in de Nintendo DSi Shop kunt inwisselen voor Nintendo DSi Points.

Hoe je aan Nintendo DSi Points kunt komen

Nintendo DSi Points kun je op een van de volgende manieren in bezit krijgen.

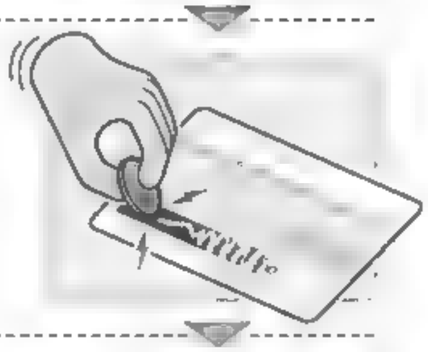
Een Nintendo Points Card gebruiken

1 Koop een Nintendo Points Card.



2 Onthul het Nintendo Points-nummer

Opmerking: maak het nummer op de Nintendo Points Card zichtbaar door het zilveren laagje aan de achterkant van de kaart weg te krassen.



3 Ga naar de Nintendo DSi Shop

↓

Kies START SHOPPING (met winkelen beginnen) en vervolgens ADD NINTENDO DSi POINTS (Nintendo DSi Points toevoegen).

↓

Volg de aanwijzingen in beeld om het Nintendo Points-nummer in te vullen.

Nintendo DSi Points kopen met een creditcard

Als je Nintendo DSi Points wilt kopen met een creditcard, moet je naar de Nintendo DSi Shop gaan.

↓

Kies START SHOPPING (met winkelen beginnen) en vervolgens ADD NINTENDO DSi POINTS (Nintendo DSi Points toevoegen).

↓

Volg de aanwijzingen in beeld

Nintendo DSi-software en Nintendo Points Cards

- Om verbinding te kunnen maken met de Nintendo DSi Shop moet je beschikken over een actieve breedband internetverbinding. De eerste keer dat je verbinding maakt, moet je instemmen met de gebruiksvoorwaarden om toegang te krijgen tot de Nintendo DSi Shop.
- Nintendo Points Cards die in Europa worden verkocht, kunnen alleen worden gebruikt op systemen die in Europa zijn aangeschaft.
- Je kunt maximaal 10000 Nintendo DSi-punten tegelijk toevoegen. (Als je bijvoorbeeld 9000 punten in je account hebt, kun je geen Nintendo Points Card met 2000 punten inwisselen.)
- Je moet alle punten van een Nintendo Points Card in één keer toevoegen. Je kunt de punten niet verdelen over verschillende systemen of ze in porties toevoegen.
- Ouders of verzorgers kunnen de functie voor ouderlijk toezicht gebruiken om de aanschaf van software te blokkeren op basis van PEGI-classificatierichtlijnen. Het gebruik van Nintendo DSi Points kan op die manier ook worden verboden.
- Alle punten en gedownloade software kunnen slechts op een enkel Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem worden gebruikt, kunnen niet worden teruggestuurd en zijn niet overzetbaar naar een ander systeem. Points hebben geen geldelijke waarde en kunnen niet worden ingewisseld voor geld of overgezet naar een ander systeem.
- Software die met Nintendo DSi Points is aangeschaft, kan niet worden teruggebracht, vergoed, ingewisseld voor geld of overgezet naar een ander systeem.
- Als Nintendo Points zijn geregistreerd als Nintendo DSi Points, kunnen ze niet worden geregistreerd op een ander Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem of een Wii™-systeem.
- Software die is gedownload van de Nintendo DSi Shop wordt aan je gelicenseerd, dus niet verkocht. Meer informatie vind je in de gebruiksvoorwaarden, die je kunt bekijken in de systeeminstellingen.

Pag. 442→

Lees het hoofdstuk 'Ouderlijk toezicht' voor informatie over de Pan European Game Information (PEGI)-classificatie voor video- en computerspelsoftware.

NOT FOR

DS Download Play

Met DS Download Play kun je bepaalde spellen voor meer spelers downloaden en spelen met andere gebruikers van een Nintendo DS/Nintendo DS Lite/Nintendo DSi/Nintendo DSi XL, ook als je over slechts één exemplaar van het spel beschikt. Je kunt ook [illegible] en ontvangen.

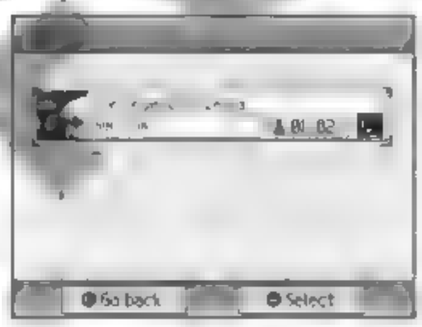
De Nintendo DSi XL is uitgerust met een RF Module [illegible] 10 mW e.i.r.p., waarbij de maximale spectrale vermogensdichtheid minder is dan -500BW/1MHz e.i.r.p. Deze waarden kunnen worden aangehouden bij temperaturen tussen 0 en 40 graden Celsius. Hiermee overeenstemmend is de Nintendo DSi XL gecategoriseerd als 'Klasse 1 apparatuur', in overeenstemming met 'Commissiebesluit 2000/299/EG'.

DS Download Play gebruiken

1. Raak in het **Nintendo DSi-menu** het pictogram aan van een spel dat DS Download Play ondersteunt.
2. Volg nu de aanwijzingen in de handleiding van de software die je gebruikt.

3. Raak het DS Download Play-pictogram aan in het **Nintendo DSi-menu**

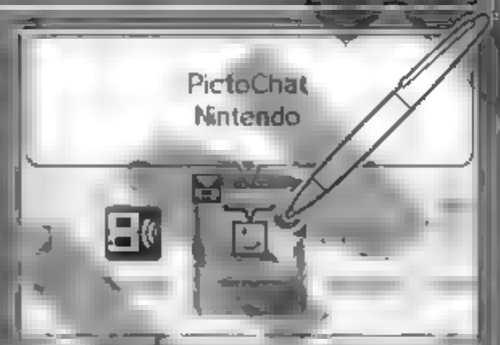
4. Kies het venster van het spel dat je wilt downloaden.



5. Raak YES (ja) aan om te beginnen met het downloaden van dit spel.
6. Volg nu de aanwijzingen in de handleiding van de software die je gebruikt

PictoChat

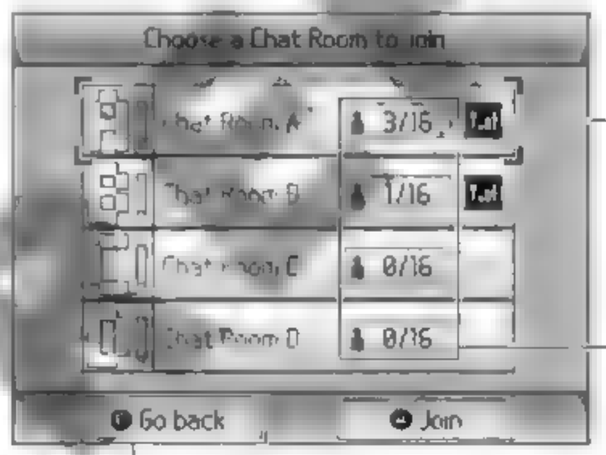
PictoChat laat je je Nintendo DSi-systeem (Nintendo DSi / Nintendo DSi XL) gebruiken voor het draadloos verzenden en ontvangen van boodschappen en tekeningen naar en van andere gebruikers van een Nintendo DS. PictoChat is geen internettoepassing. Je kunt communiceren met maximaal 15 andere Nintendo DS-gebruikers binnen het bereik van je Nintendo DSi-systeem.



De besturing van PictoChat is voor [illegible] Nintendo DS- en Nintendo DS Lite-gebruik[illegible]

PictoChat beginnen

Om te beginnen verschijnt het scherm waarin je een chatroom kunt kiezen. Kies een van de chatrooms om mee te doen.



Pictogrammen voor signaalsterkte

Het getal in elk venster geeft aan hoeveel personen zich in een chatroom bevinden. Als het totaal aantal personen het maximum heeft bereikt (16/16), krijg je geen toegang tot de chatroom.

PictoChat beëindigen en teruggaan naar het **Nintendo DSi-menu**

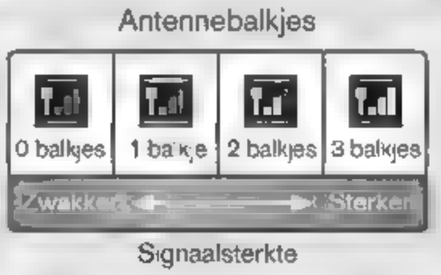
Pag. 388 →

[illegible] ouderlijk toezicht in te schakelen

Meer informatie over ouderlijk toezicht vind je op. Pag. 436 →

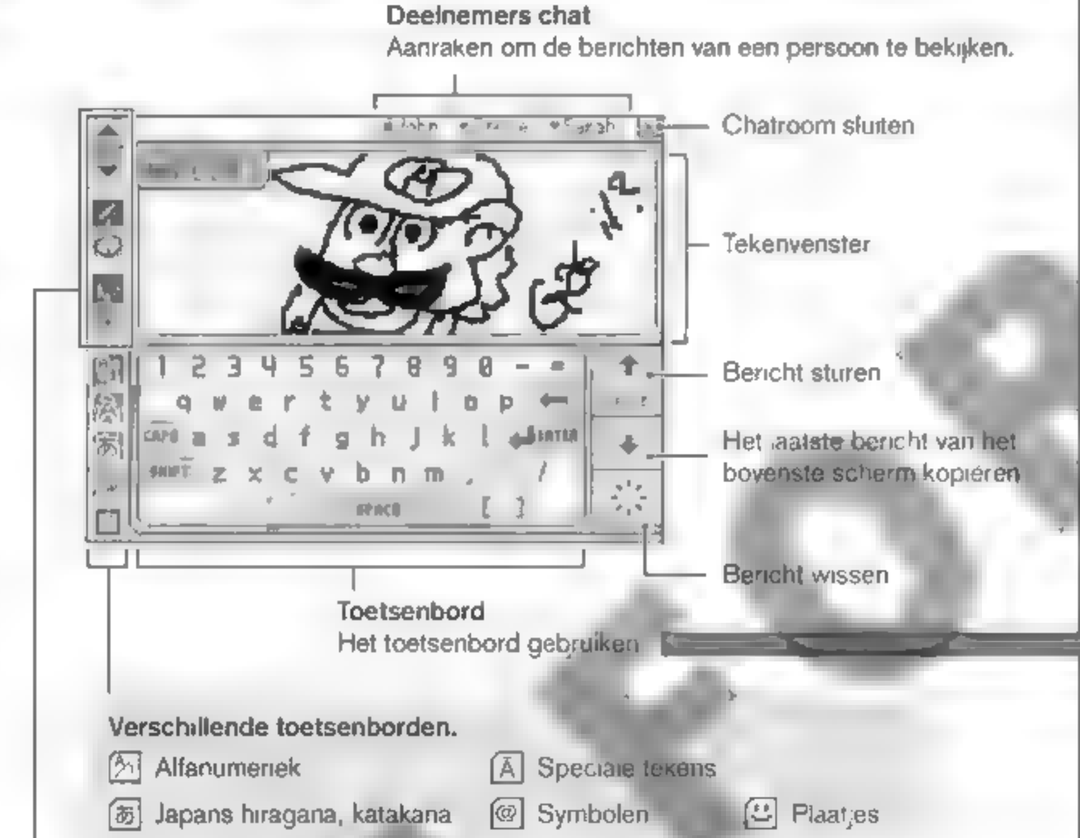
Pictogrammen voor signaalsterkte

Het -pictogram (signaalsterkte) geeft de status van de signaalontvangst aan met vier mogelijke niveaus. Een sterker signaal maakt een betere gegevensoverdracht mogelijk.



Bovenste scherm

Onderste scherm



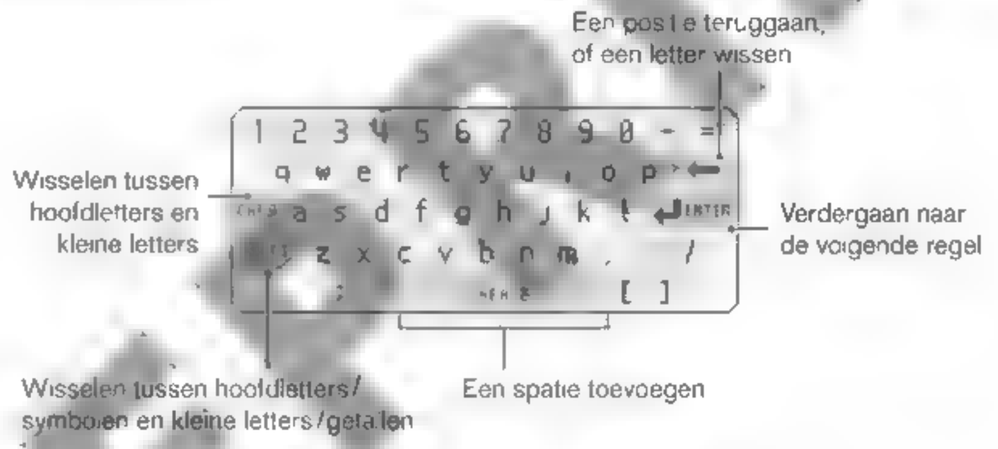
Verschillende toetsenborden.

Alfanumeriek | Speciale tekens | Japans hiragana, katakana | Symbolen | Plaatjes

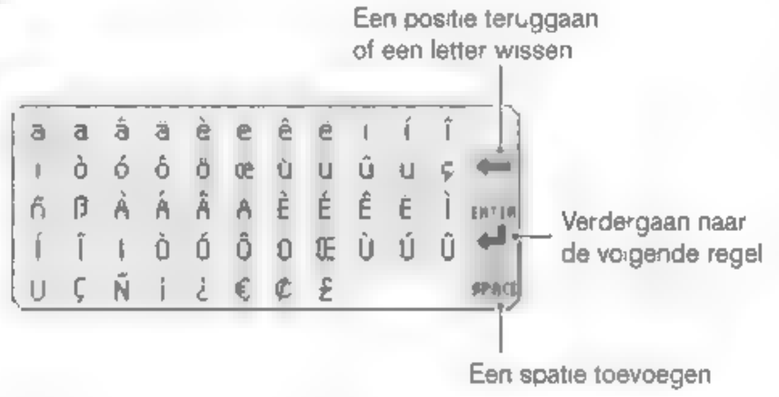
Het toetsenbord gebruiken

Raak de letters van het toetsenbord aan om ze in te voeren. Je kunt de letters vervolgens aanraken en verschuiven om ze te plaatsen zoals je wilt.

Alfanumeriek



Speciale tekens



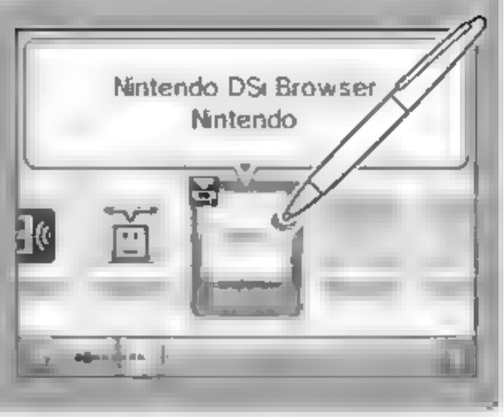
Je kunt het toetsenbord ook met knoppen bedienen.

	De cursor verplaatsen
(A)	Een letter invoeren
(B)	De laatste letter wissen
(X)	Overschakelen naar hoofdletters/Caps Lock aanzetten
(Y)	Soort toetsenbord veranderen
L R	Door berichten bladeren
START	Bericht versturen
SELECT	Kort ingedrukt houden: laatste bericht kopiëren Lang ingedrukt houden: bericht wissen

Nintendo DSi Browser

De Nintendo DSi Browser is een handige applicatie waarmee je met behulp van je stylus eenvoudig kunt internetten.

Opmerking: je moet beschikken over een actieve breedband internetverbinding. Voordat je de Nintendo DSi Browser kunt gebruiken, moet je een verbinding instellen op je Nintendo DSi XL-systeem. Pag. 442 →

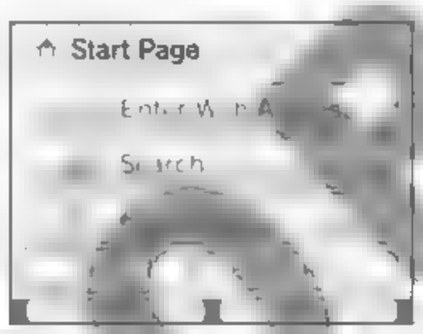


Nintendo DSi Browser-handleiding

De handleiding voor de Nintendo DSi Browser is bijgevoegd in de software. Lees deze handleiding voor meer informatie over hoe de software te gebruiken.

1. Raak in het **Nintendo DSi-menu** het Nintendo DSi Browser-pictogram aan.

2. Raak HELP aan op de startpagina.



Kinderen beschermen voor mogelijk ongeschikte website

Er zijn twee manieren om de via de Nintendo DSi Browser zichtbare content te beperken.

Ouderlijk toezicht inschakelen

Gebruik de functie voor ouderlijk toezicht van de Nintendo DSi XL om de toegang tot de browser te beperken. Pag. 436 →

Internetfilterdienst gebruiken

Tegen vergoeding kan ook een filterdienst worden gebruikt om het bezoeken van mogelijk ongeschikte websites te voorkomen. Ga naar het **favorietenscherm** en kies ASTARO voor meer informatie over deze dienst.

NOT FOR REPRINT

Systeeminstellingen

Kies in het **Nintendo DSi-menu** voor SYSTEM SETTINGS (systeeminstellingen) om een menu te openen waarin je verschillende systeemopties kunt veranderen. Gebruik ◄ ► om tussen pagina's te wisselen. Als je een instelling wilt veranderen, moet je die aanraken.

Systeeminstellingen 1

DATA MANAGEMENT (gegevensbeheer)

Pag. 432 ➔

Hier kun je het interne geheugen en de gegevens op een SD-kaart beheren.

Opmerking: deze optie verschijnt alleen als je de Nintendo DSi Shop hebt gebruikt.

WIRELESS COMMUNICATIONS (draadloze communicatie)

DS draadloze communicatie aan- of uitzetten.

Pag. 433 ➔

BRIGHTNESS SETTINGS (helderheidsinstellingen)

Pag. 433 ➔

De helderheid veranderen.

Systeeminstellingen 2

PROFILE

Pag. 434 ➔

Je naam, bericht, geboortedatum en favoriete kleur veranderen.

DATE

Pag. 435 ➔

De huidige datum instellen

TIME

Pag. 435 ➔

De huidige tijd instellen.

ALARM

Pag. 435 ➔

De wekker instellen

Systeeminstellingen 3

PARENTAL CONTROLS

Pag. 436 ➔

Ouderlijk toezicht instellen om gebruik van bepaalde content te blokkeren

TOUCHSCREEN

Pag. 441 ➔

Het touchscreen kalibreren

MIC TEST

Pag. 441 ➔

De gevoeligheid van de microfoon controleren.

INTERNET

Pag. 442 ➔

De internetinstellingen configureren

Systeeminstellingen 4

LANGUAGE

Een taal kiezen voor je systeem

COUNTRY

Het land waar je woont instellen.

SYSTEM UPDATE

Pag. 458 ➔

Je Nintendo DSi XL-systeem en de meeste ingebouwde softwareprogramma's bijwerken.

FORMAT SYSTEM MEMORY

Pag. 458 ➔

Alle toegevoegde software en opgeslagen gegevens wissen.

Gegevensbeheer

Je kunt software en opgeslagen gegevens wissen uit het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem of van een SD-kaart. Als je gegevens wilt kopiëren, moet een SD-kaart in het systeem zijn gestoken.

Kopieren/wissen

1. Kies de plaats waar de gegevens zich bevinden die je wilt wissen of kopiëren.

2. Kies de gegevens die je wilt kopieren of wissen.

3. Kies voor COPY (kopiëren) of DELETE (wissen)

In de volgende gevallen is het niet mogelijk gegevens te kopiëren

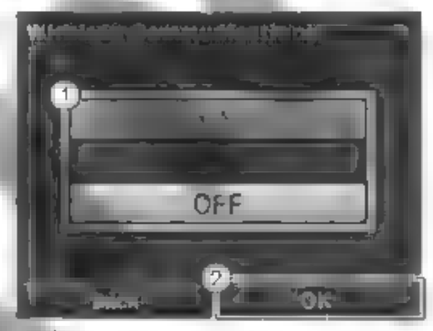
- Als er zich geen SD-kaart in de SD-kaartopening bevindt.
- Als er niet genoeg ruimte beschikbaar is op de plaats waar je de gegevens naartoe wilt kopiëren.
- Als de geselecteerde gegevens niet gekopieerd kunnen worden.
- Als je naar het **Nintendo DSi-menu** wilt kopiëren maar daar geen boxen beschikbaar zijn.
- Als je wilt kop ëren naar een systeem waar de originele gegevens niet zijn opgeslagen.
- Als de SD-kaart waar je naartoe wilt kopiëren 300 blokken of meer aan software of opgeslagen gegevens bevat.
- Als de SD-kaart waar je naartoe wilt kopiëren is verzegeld.

DS draadloze communicatie

DS draadloze communicatie aan- of uitzetten.

DS draadloze communicatie instellen

1. Je kunt de DS draadloze communicatie inschakelen ON (aanraken) of uitschakelen OFF (aanraken).



2. Raak OK aan om je keuze te bevestigen.

Opmerking, aan boord van een vliegtuig moet je de DS draadloze communicatie hebben uitgeschakeld

Het draadlooslampje

Wanneer de DS draadloze communicatie is ingeschakeld, brandt het draadlooslampje Als er gegevens worden overgebracht, knippert het.

Helderheid instellen

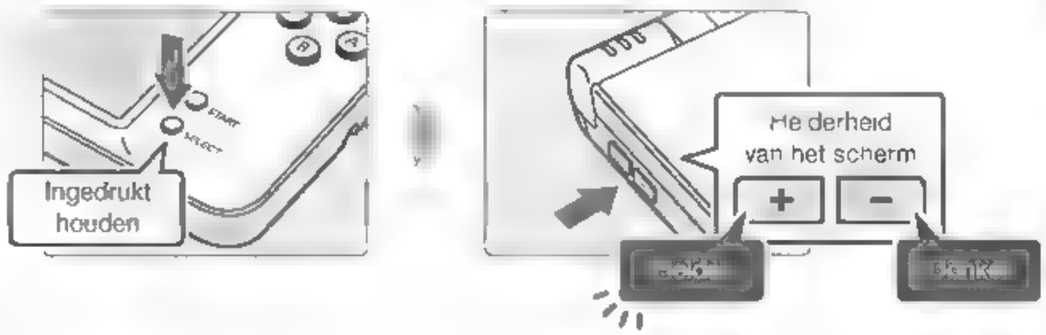
Verander de helderheid van de schermen

Helderheid veranderen

1. Raak + of – aan om de helderheid te veranderen.

2. Raak OK aan om de veranderde helderheid te bevestigen.

Tijdens het spelen van een spel kun je SELECT ingedrukt houden en de volumeknop gebruiken om de helderheid in te stellen.
Kijk wel uit met het gebruik van SELECT, want in sommige spellen kun je door op SELECT te drukken spelfuncties activeren of filmpjes overslaan.



Het effect van helderheid op de gebruiksduur van de batterij

Naarmate het beeld helderder is ingesteld, gaat de batterij minder lang mee. Als je de helderheid lager instelt, gaat de batterij langer mee. Houd hier rekening mee als je de helderheid verandert.

Profiel

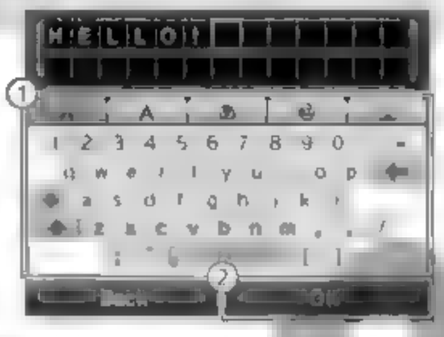
Wijzig je gebruikersnaam, bericht, favoriete kleur en verjaardag.

Gebruikersnaam

1. Gebruik het toetsenbord om je gebruikersnaam in te voeren. Zie Pag. 459 ➔ voor uitleg van de bediening van het toetsenbord.

2. Raak OK aan om de aanpassingen te bevestigen.

Bericht

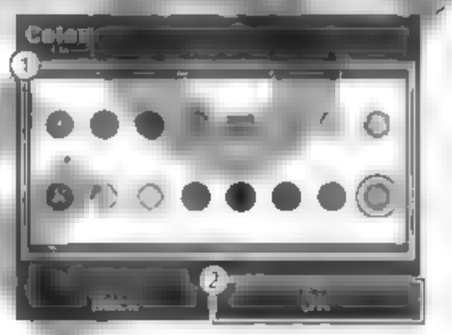


1. Voer een persoonlijk bericht in met het toetsenbord. Zie Pag. 459 ➔ voor uitleg van de bediening van het toetsenbord.

2. Raak OK aan om het bericht te bevestigen.

Het persoonlijke bericht dat je hier invoert, verschijnt op de systemen van andere gebruikers bij het gebruik van PictoChat. Je kunt bijvoorbeeld een groet invoeren of jezelf kort voorstellen.

Kleur



1. Raak de gewenste kleur aan.
   De kleur die je kiest wordt gebruikt op verschillende plaatsen, zoals in het **Nintendo DSi-menu**.

2. Raak OK aan om de instelling te bevestigen.

Verjaardag

1. Gebruik om de datum in te voeren waarop je jarig bent.

2. Raak OK aan om de instelling te bevestigen

Datum

Voer de huidige datum in.

Deze instelling wordt in sommige spellen gebruikt, dus zorg dat je de juiste datum invoert.

De datum instellen

1. Gebruik om dag, maand en jaar in te stellen.

2. Raak OK aan om de instelling te bevestigen

Tijd

Voer de tijd in.

Deze instelling wordt in sommige spellen gebruikt, dus zorg dat je de juiste tijd invoert.

De tijd instellen

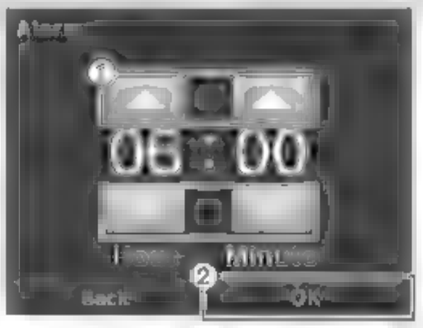
1. Gebruik om de tijd in te stellen.

2. Raak OK aan om de instelling te bevestigen

Wekker

Stel een tijd in voor de wekker.

De wekker instellen



1. Gebruik ① om de tijd in te stellen waarop de wekker moet afgaan en raak dan OK ② aan om de wekker in te stellen

2. Raak YES (ja) aan om de instelling te bevestigen. Beide schermen worden automatisch ingesteld op de minst heldere stand.

Om de wekker uit te zetten of te annuleren moet je het touchscreen aanraken of een andere knop dan de L- of R-knop indrukken.

Als de wekker is afgegaan, wordt de **sluimerstand** actief. Tijdens de **sluimerstand** zal de wekker elke vijf minuten afgaan, totdat hij wordt uitgeschakeld. De **sluimerstand** zal na een uur automatisch worden beëindigd

Ouderlijk toezicht

Het instellen van ouderlijk toezicht maakt het ouders of begeleiders mogelijk om te bepalen welke inhoud gebruikt of gedownload kan worden op het Nintendo DSi-systeem. Ouderlijk toezicht kan slechts op één manier worden ingesteld voor alle gebruikers van een systeem, dus we adviseren om de meest veilige instellingen te kiezen. Gebruikers die wél gebruik mogen maken van uitgesloten inhoud kunnen dan de pincode gebruiken

Wat kan met de functie voor ouderlijk toezicht worden beperkt?

- Nintendo DSi-software / Nintendo DSi-compatibele software
  - ➔ Het gebruik van software beperken op basis van PEGI-classificaties. Je kunt deze instelling niet gebruiken voor beperking van het gebruik van Nintendo DS-software of software die is gedownload via DS Download Play.
- PictoChat
  - ➔ Het gebruik van deze toepassing beperken.
- DS Download Play
  - ➔ Het gebruik van deze toepassing beperken

- Nintendo DSi Browser
  - ➔ Het gebruik van de Nintendo DSi Browser beperken. De Nintendo DSi Browser is een internetbrowser die kan worden gebruikt om online webpagina's te bekijken. Als je geen toegang wilt bieden tot het internet, moet je de functie voor ouderlijk toezicht inschakelen of betalen voor een commerciële internetfilterdienst. Als je beperkte toegang tot het internet wilt toestaan, stel dan de contentfilterdienst van Astaro in voor de Nintendo DSi Browser. Ga naar het **favorietenscherm** en kies ASTARO voor meer informatie over deze dienst.
- Nintendo DSi Shop
  - ➔ De aanschaf van software beperken op basis van PEGI-classificaties.
  - ➔ Het gebruik van Nintendo DSi Points beperken. Je kunt alleen het gebruik van Nintendo DSi Points beperken, dus niet het aanschaffen ervan.
- Foto's uitwisselen
  - ➔ Het uitwisselen van fotogegevens via de DS draadloze communicatie beperken
- Overige
  - ➔ Het ontvangen van door gebruikers gemaakte inhoud beperken.

Informatiepictogrammen van de Pan European Game Information (PEGI)-classificatie voor video- en computerspelsoftware

Leeftijdspictogrammen:

Inhoud geschikt voor 3 jaar en ouder. | Inhoud geschikt voor 7 jaar en ouder. | Inhoud geschikt voor 12 jaar en ouder | Inhoud geschikt voor 16 jaar en ouder | Inhoud geschikt voor 18 jaar en ouder

Inhoudspictogrammen:

Deze pictogrammen worden (indien van toepassing) afgebeeld op softwareverpakkingen. Ze beschrijven de inhoud, in aanvulling op de leeftijdsclassificatie

Het online-pictogram geeft aan dat een spel online kan worden gespeeld tegen andere spelers.

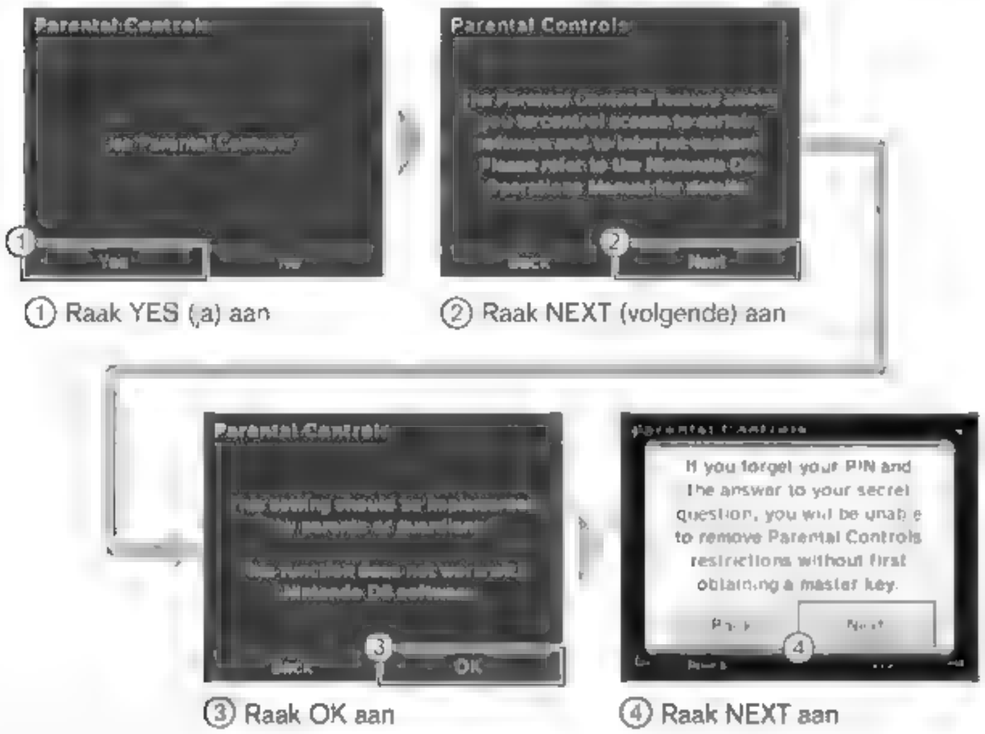
Het PEGI-systeem is ontwikkeld op basis van bestaande Europese systemen. Bij het opstellen van het PEGI-beoordelingsformulier en het vormen van de organisatie achter het systeem, zijn afgevaardigden van verschillende maatschappelijke groepen betrokken geweest, waaronder consumenten, ouders en religieuze groeperingen. Ga voor meer informatie over het PEGI-classificatiesysteem naar www.pegi.info.

Let op: deze leeftijdsclassificatie geeft geen indicatie van de moeilijkheidsgraad van een spel.

NOT FOR

Ouderlijk toezicht instellen

1 Volg de aanwijzingen in beeld

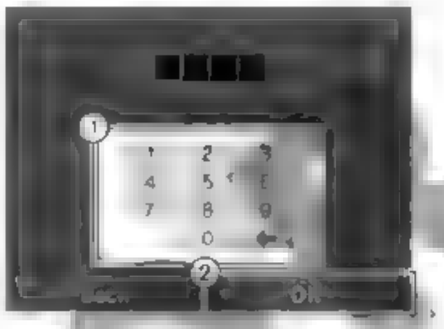


① Raak YES (ja) aan ② Raak NEXT (volgende) aan

③ Raak OK aan ④ Raak NEXT aan

2 Voer een pincode in van vier cijfers – kies zelf welke – en raak OK aan (je moet het nummer twee keer invoeren om vergissingen te voorkomen).

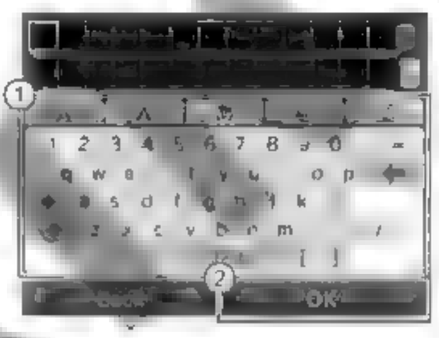
Deze pincode heb je nodig om het ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of om je instellingen te veranderen. Zorg dat je dit nummer onthoudt



3 Gebruik ▲ ▼ om een geheime vraag te kiezen en raak OK aan

4 Voer het antwoord op de geheime vraag in en raak OK aan. Het antwoord moet uit zes of meer tekens bestaan

Het antwoord op je geheime vraag wordt gebruikt in het geval dat je je pincode bent vergeten. Kies dus een vraag waarvan je het antwoord niet snel zult vergeten



Zie Pagr459 → voor uitleg van het gebruik van het toetsenbord

5 Volg nu de aanwijzingen in beeld om de functie voor ouderlijk toezicht in te stellen.

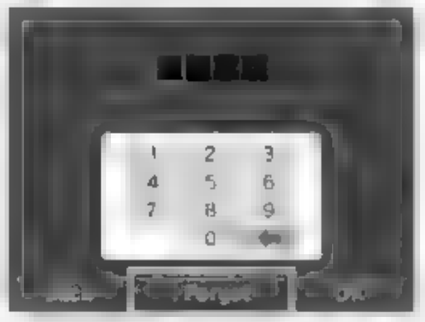
REF NOT

Ouderlijk toezicht

Als je je pincode en het antwoord op je geheime vraag bent vergeten

Als je zowel je pincode als het antwoord op je geheime vraag bent vergeten, kun je de onderstaande stappen volgen.

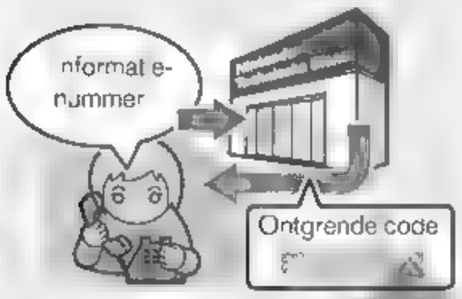
1. Kies in het pincode-invoerscherm voor I FORGOT (ben ik vergeten).



2. In het volgende scherm moet je het antwoord op je geheime vraag invoeren.
   Als dit is gelukt, kun je verdergaan met het instellen van de functie voor ouderlijk toezicht.

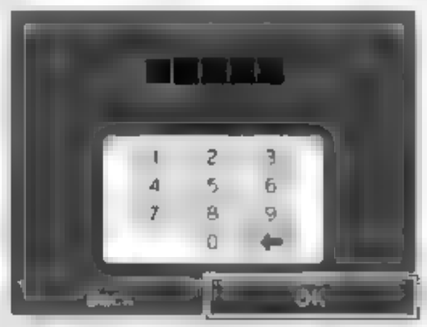
3. Kies I FORGOT (ben ik vergeten)

4. Er verschijnt een informatienummer in beeld
   ↓
   Bel het nummer in de Nintendo DSi XL-handleiding en geef het verstrekte informatienummer en de datum op je Nintendo DSi XL-systeem op. Vervolgens ontvang je meer informatie over hoe je een ontgrendelcode kunt verkrijgen.



5. Raak OK aan.

6. Voer de ontgrendelcode in en kies voor OK.



Touchscreen kalibreren

Als het touchscreen niet goed reageert of als je het gevoel hebt dat het contactpunt van de stylus niet goed wordt geregistreerd, kun je de volgende stappen volgen om het touchscreen te kalibreren.

Als je de stylus helemaal niet kunt gebruiken, moet je de L-knop, R-knop en START-knop ingedrukt houden en het systeem opnieuw aanzetten. Het **kalibratiescherm** verschijnt meteen in beeld.

Het touchscreen kalibreren

1. Raak nauwkeurig het midden van ⊙ aan
   Kalibratiepunten zullen verschijnen in de hoeken linksboven en rechtsonder in het scherm, en in het midden van het scherm. Raak elk punt aan om de kalibratie te voltooien

2. Als CALIBRATION COMPLETE (kalibreren voltooid) in beeld verschijnt, moet je elk van de vier ⊙ aanraken om dit te bevestigen.

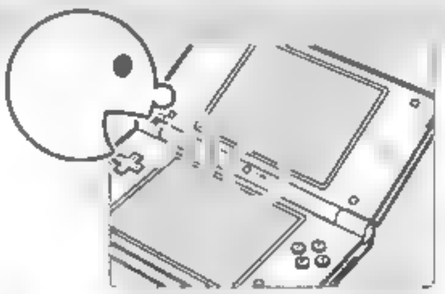
3. Als je klaar bent met de kalibratie, moet je OK aanraken om het proces af te ronden.
   Als het je niet lukte om ⊙ nauwkeurig aan te raken, moet je voor TRY AGAIN (opnieuw proberen) kiezen om opnieuw te beginnen met kalibreren.

Microfoontest

Controleer of de microfoon naar behoren werkt.

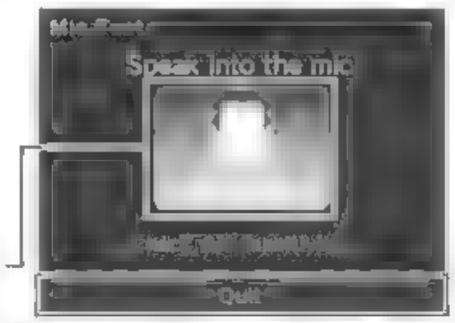
De microfoon testen

1. Richt je op de microfoon en spreek.



2. Kijk of de volumebalk wordt gevuld met gekleurde balken.
   Wanneer de volumebalk als je spreekt met gekleurde balken wordt gevuld, werkt de microfoon naar behoren

   De volumebalk wordt met gekleurde balken gevuld als de microfoon geluid opvangt



3. Raak QUIT (stoppen) aan om te bevestigen dat de microfoon naar behoren werkt.

NOT FOR SALE

Internet

Verbind je Nintendo DSi XL draadloos met het internet.

Een internetverbinding instellen.

MAC-adres bevestigen Pag. 460

Het Nintendo Wi-Fi Connection-verbindingsprofiel wissen dat is opgeslagen op de Nintendo DSi. Pag. 456

Lees de overeenkomst voor netwerkdiensten van de Nintendo DSi en stem ermee in.

AOSS™ and AOSS™ are the trademarks of BUFFALO INC.
Windows and Windows Vista are trademarks of the Microsoft group of companies.

die in staat zijn om verbinding te maken via Wi- Pag. 454

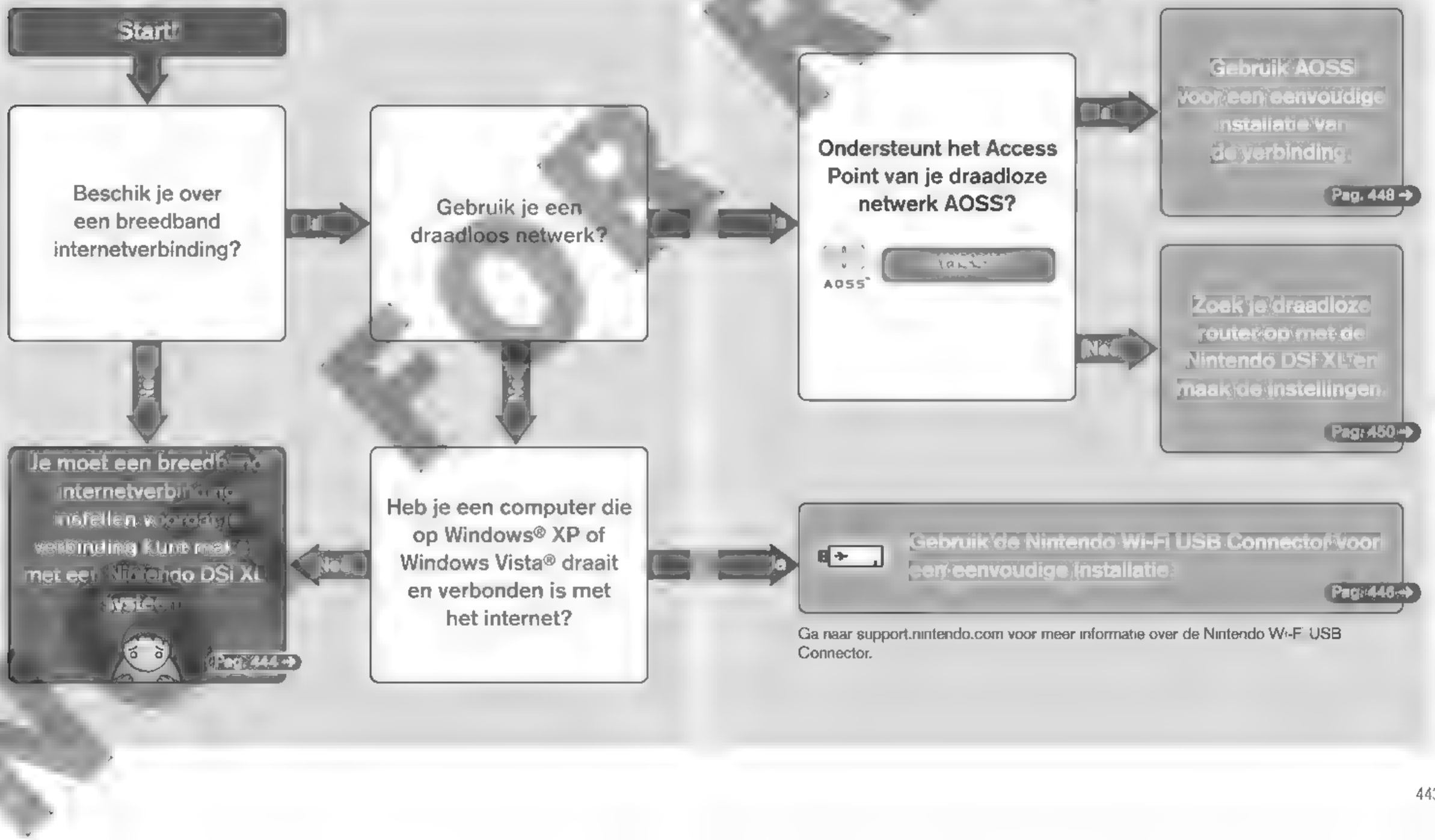
Geavanceerde verbindingsinstellingen (verbindingen 4, 5 en 6) kunnen niet worden gebruikt voor Nintendo DS-software. Als je met Nintendo DS-software verbinding maakt met het internet, moet je de gebruikelijke internetverbindingen gebruiken (verbindingen 1, 2 en 3)

matig instellen Pag. 452

Andere instellingen

Kies de verbindingsmethode

Het instellen van je verbinding is afhankelijk van het netwerk dat je thuis gebruikt. Beantwoord de volgende vragen om tot de meest geschikte methode te komen.

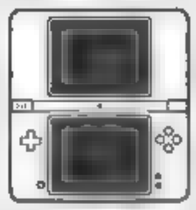


Ga naar support.nintendo.com voor meer informatie over de Nintendo Wi-Fi USB Connector.

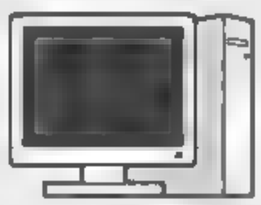
Vereist voor verbinding met het internet

Het volgende is vereist om met de Nintendo DSi XL verbinding te kunnen maken met het internet.

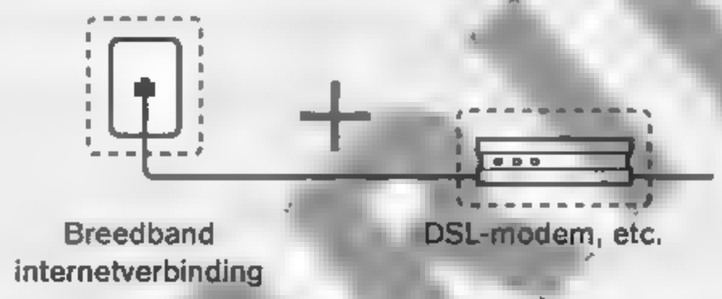
1. Nintendo DSi XL-systeem



2. PC



3. Omgeving met breedbandinternetverbinding via DSL, kabel, etc.



4. Gebruik een van de volgende apparaten om te Nintendo DSi XL draadloos te kunnen verbinden

❶

Nintendo Wi-Fi USB Connector Pag.448➔

Als je thuis geen draadloos Access Point hebt, kun je je Nintendo DSi XL-systeem met het internet verbinden door gebruik te maken van de Nintendo Wi-Fi USB Connector, die je kunt aansluiten op een USB-ingang van een pc. Deze pc dient te beschikken over een breedband internetverbinding en Windows® XP/ Windows Vista® als besturingssysteem. De software die bij de Connector wordt geleverd moet ook geïnstalleerd zijn.

❷

Los verkrijgbaar Access Point (draadloze router, etc.)

Pag.448➔
en
Pag.450➔

Opmerking: in deze handleiding worden 'draadloze router Access Points' simpelweg 'Access Points' genoemd.

Gebruik een Access Point die de standaard 802.11b of 802.11g ondersteunt. Je kunt geen Access Point gebruiken dat alleen 802.11a gebruikt.

Op support.nintendo.com vind je een lijst van Access Points (routers) die kunnen worden herkend door een Nintendo DSi XL-systeem.

NOT FOR

Verbinding maken via de Nintendo Wi-Fi USB Connector
(wordt apart verkocht)

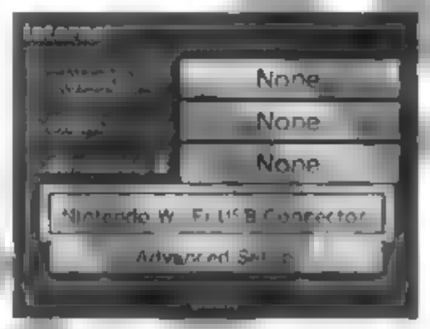
Als je de Nintendo Wi-Fi USB Connector hebt aangesloten op de USB-poort van een pc met een breedband internetverbinding, kun je de pc als Access Point gebruiken.

Opmerking: voordat je de volgende instellingen configureert, moet je de registratiesoftware van de Nintendo Wi-Fi USB Connector op je computer installeren. Meer hierover lees je in de handleiding van de Nintendo Wi-Fi USB Connector.

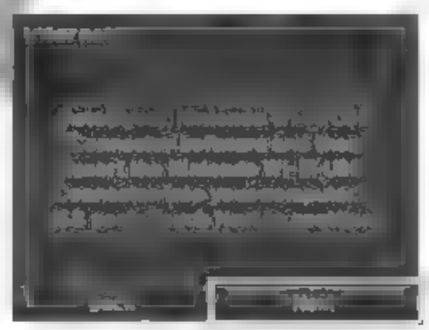
Verbinding maken

1. Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

2. Raak NINTENDO Wi-Fi USB CONNECTOR aan.



3. Bevestig dat de Nintendo Wi-Fi USB Connector klaar is voor gebruik en raak NEXT (volgende) aan.



4. Als dit scherm is verschenen, moet je de volgende instellingen configureren op je pc.

Klik op het pictogram in het systeemvak van de taakbalk
↓
De registratiesoftware wordt geopend

5. Kies uit de getoonde gebruikersnamen van het Nintendo DSi XL-systeem (1) de gebruikersnaam waarmee je verbinding wilt maken
↓
Kies in het volgende menu (2) voor PERMIT CONNECTION (verbinding toestaan).

Opmerking: de getoonde schermen zijn afkomstig uit Windows® XP

Kies de gebruikersnaam waarmee je verbinding wilt maken.

7. Raak OK aan om een verbindingstest te beginnen.

Als de verbindingstest is gelukt, zijn de instellingen voltooid.
Opmerkingen [illegible] Pag. 473 → [illegible]
is te vinden op support.nintendo.com

NOT

Verbinding maken via AOSS

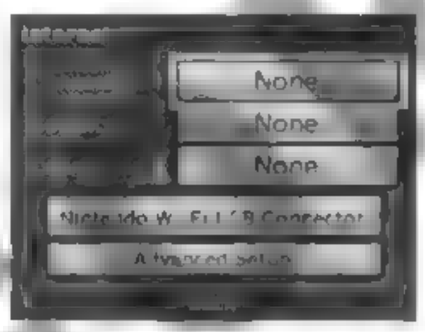
Als je Access Point AOSS ondersteunt, kun je deze functie gebruiken voor een eenvoudige instelling van de verbinding. Lees ook de handleiding van je Access Point

Opmerking: door het gebruik van AOSS kunnen de instellingen voor je Access Point veranderen. Als je computer een internetverbinding heeft zonder AOSS, is het mogelijk dat deze na gebruik van AOSS geen verbinding meer kan maken

Verbinding maken

1. Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

2. Raak een vrije verbinding met het woord NONE (geen) aan.



3. Raak het AOSS-pictogram aan

↓

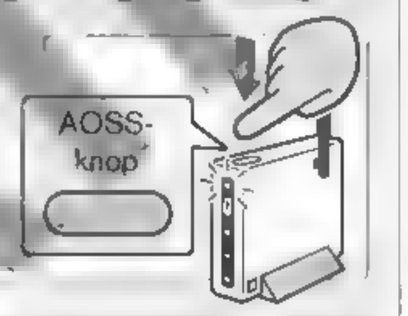
Ga verder met de volgende Access Point-instellingen.

4 Access Point-instellingen

AOSS gebruiken

Druk op de AOSS-knop tot het lampje begint te knipperen.

Opmerking: als het niet lukt om verbinding te maken via AOSS, moet je ongeveer 5 minuten wachten en het dan nog eens te proberen.



5. Raak OK aan om een verbindingstest te beginnen via AOSS

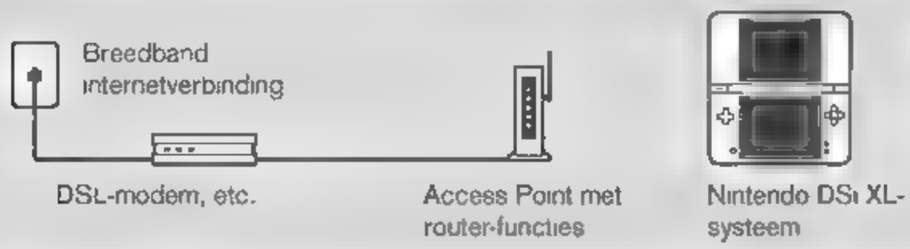
AOSS gebruiken

Als de verbindingstest is gelukt, zijn de instellingen voltooid.

NOT FOR RESALE

Een Access Point zoeken en er verbinding mee maken

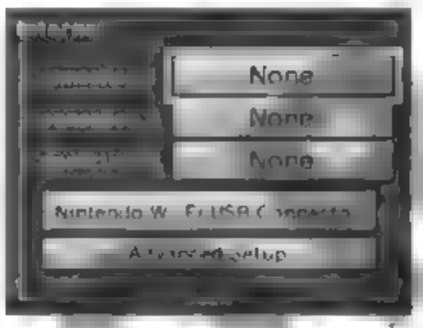
Je kunt deze methode gebruiken om een Access Point te zoeken en er verbinding mee te maken, als je Access Point geen AOSS ondersteunt.



Verbinding maken

1. Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

2. Raak een vrije verbinding met het woord NONE (geen) aan



3. Raak SEARCH FOR AN ACCESS POINT (Access Point zoeken) aan.

4. Raak een Access Point aan om deze te kiezen
   Als er geen Access Points worden gevonden, moet je proberen de instellingen handmatig te configureren.
   Pag. 452 →

5. Voer de sleutel in en raak OK aan.
   Dit verschijnt alleen als het Access Point beveiligd is.

6. Raak OK aan.

7. Raak OK aan om een verbindingstest te beginnen

Als de verbindingstest is gelukt, zijn de instellingen voltooid

Opmerking: [illegible] in de sectie Ondersteuning. Pag. 473 →

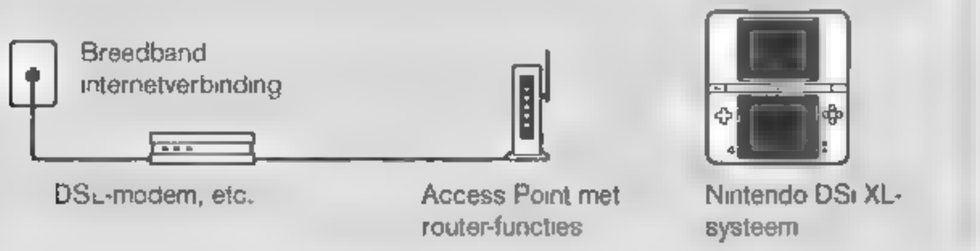
Bij Access Points die worden aangegeven met [lock] moet je de beveiligingssleutel van het Access Point gebruiken. Pag. 460 →

[lock]	Invoer van sleutel niet vereist	[lock]	Geconfigureerd met een niet-ondersteund encryptietype. Om verbinding te maken met een dergelijk Access Point moet je verbinding maken via geavanceerde [illegible]
[lock]	Invoer van sleutel vereist		

Het [signal] -pictogram (signaalsterkte) geeft de status van de signaalontvangst aan met vier mogelijke niveaus. Een sterker signaal maakt een betere gegevensoverdracht mogelijk.

Instellingen handmatig configureren

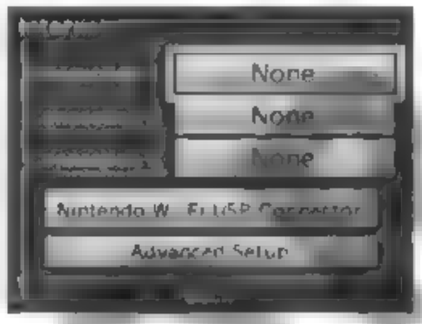
De instellingen voor je Access Point handmatig bepalen.



Verbinding maken

1. Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

2. Raak een vrije verbinding met het woord NONE (geen) aan



3. Raak MANUAL SETUP (handmatig instellen) aan.

4. Vul alle velden in en raak SAVE (opslaan) aan als je klaar bent.
Als je het IP-adres handmatig instelt, zorg dan dat je de DNS niet vergeet.

Proxy-instellingen kunnen alleen geconfigureerd worden bij het configureren van geavanceerde instellingen.

5. Raak YES aan om een verbindingstest te beginnen.

Als de verbindingstest is gelukt, zijn de instellingen voltooid.

Opmerking: [illegible] in de sectie Ondersteuning.

Pag. 473 →

NOT

Geavanceerde instellingen

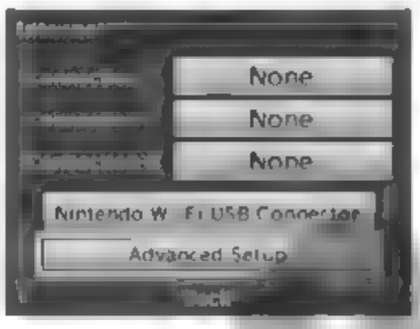
De geavanceerde instellingen kun je wijzigen zodat je een verbinding kunt maken met het internet, bij gebruik van software die de functies van de Nintendo DSi ondersteunt. Hierbij wordt gebruikgemaakt van een krachtige WPA-beveiliging, proxy-instellingen en van instellingen voor verbinding met WPS Pag. 461 →

De geavanceerde instellingen (verbindingen 4 – 6) kunnen niet worden gebruikt voor Nintendo DS-software die de functies voor Nintendo DSi niet ondersteunt. Als je met Nintendo DS-software verbinding maakt met het internet, moet je de normale internetinstellingen gebruiken (verbindingen 1 – 3).

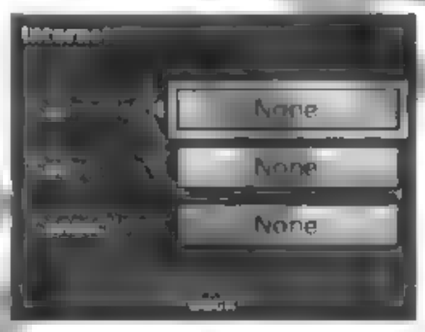
Verbinding maken

1. Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

2. Raak ADVANCED SETUP (geavanceerde instellingen) aan.



3. Raak een vrije verbinding met het woord NONE (geen) aan



4. Raak de verbindingsmethode aan die het meest geschikt is voor jouw type verbinding.

Instellen met WPS
Raak het WPS-pictogram aan en ga verder naar stap 5

- AOSS gebruiken Pag. 448 →
- Een Access Point zoeken Pag. 450 →
- Handmatig instellen Pag. 452 →

Opmerking: tenzij je WPS gebruikt, is de rest van de procedure hetzelfde als bij het configureren van gewone instellingen

5. Raak het verbindingstype aan dat het meest geschikt is voor je Access Point.

Knopverbinding
Houd de WPS-knop ingedrukt tot het lampje gaat knipperen

Pin verbinding
Voer de pincode in, die verschijnt op het touchscreen van de Nintendo DSi, op het Access Point.

Het kan tot 2 minuten duren voordat het instellen is voltooid.

7. Raak NEXT (volgende) aan

8. Raak OK aan om een verbindingstest te beginnen.

Als de verbindingstest is gelukt, is het instellen voltooid

Meteen na het voltooien van het instellen van een verbinding via WPS, kan de verbinding mislukken vanwege het opnieuw starten van het Access Point. Wacht enige tijd en voer de verbindingstest dan nogmaals uit.

Opties

Bekijk de systeeminformatie, wis Nintendo WFC-configuraties en zet Nintendo WFC-configuraties over.

Het MAC-adres en de WFC ID van het systeem bekijken

Nintendo WFC-configuratie van het systeem wissen

De Nintendo WFC-configuratie overzetten naar een ander systeem

Waarschuwingen

- Voordat je het systeem weggooit of aan een andere gebruiker overdraagt, raden we aan de Nintendo WFC-informatie te wissen.
- Als je overstapt op een nieuw systeem, kun je de Nintendo WFC-configuratie van het oude systeem naar het nieuwe systeem overzetten
- Als je Nintendo WFC-informatie wist of overzet, worden instellingen als vriendenlijsten en verbindingen uit het verzendende systeem gewist.

Nintendo WFC-configuratie overzetten naar een ander systeem

Nintendo WFC-informatie overzetten via DS Download Play

Opmerking: hiermee wordt de Nintendo WFC-configuratie van het verzendende systeem gev[illegible] en wordt de Nintendo WFC-configuratie van het ontvangende systeem overschreven. Als je de configuratie verstuurt naar een Nintendo DS-/DS Lite-systeem, worden geavanceerde [illegible] instellingen niet verstuurd

Voorbereidingen

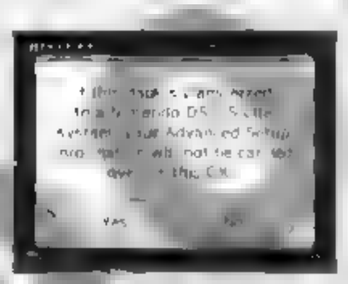
- Verzendende Nintendo DSi XL-systeem
- Ontvangende systeem (Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem of Nintendo DS-/DS Lite-systeem)

Overzetten

Raak TRANSFER NINTENDO WFC CONFIGURATION (Nintendo WFC-configuratie overzetten) aan

↓

Volg de aanwijzingen in beeld



Raak Yes aan.

Raak Yes aan.

Raak Next aan.

Raak DS DOWNLOAD PLAY aan

↓

Volg de aanwijzingen in beeld.

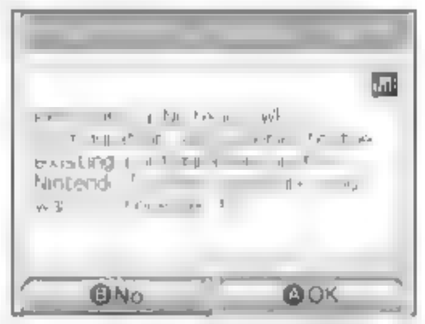
Raak [illegible] aan.

Raak Yes aan.

Controleer of de getoonde gebruikersnaam daadwerkelijk de naam van het ontvangende systeem is en raak YES (ja) aan.

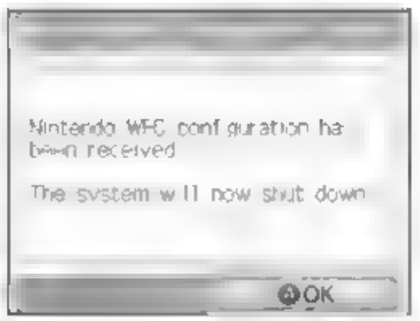
Raak OK aan als je instemt met de waarschuwing in beeld.

Opmerking: als je NO (nee) aanraakt, wordt het overzetten van de Nintendo WFC-configuratie afgebroken.



[illegible] verzendende/ontvangende systeem

Als het overzetten is voltooid, verschijnt er een bevestiging in beeld Raak op beide systemen OK aan.



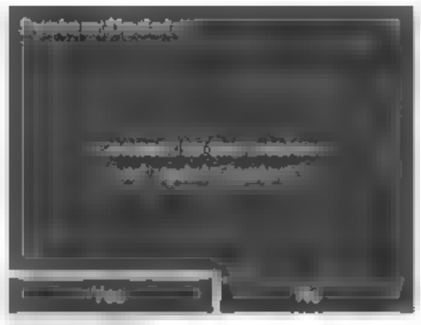
Het systeem bijwerken

Er kunnen in de toekomst aanpassingen of toevoegingen verschijnen voor het **Nintendo DSi-menu** of de softwaretoepassingen.

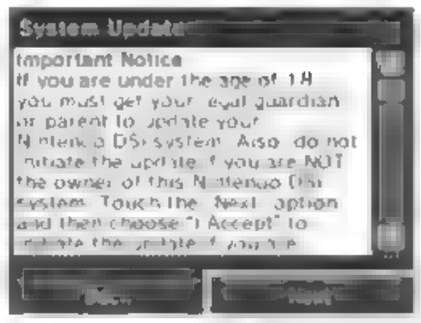
Het systeem kan alleen worden bijgewerkt als er verbinding is gemaakt met het internet. Zie Pag. 442

Om het systeem bij te werken

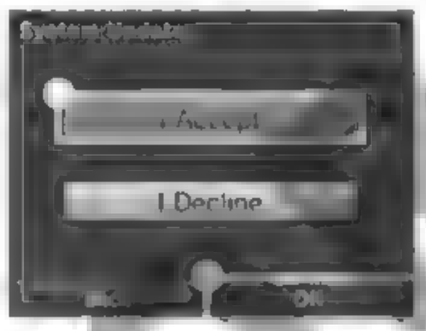
1. Raak YES (ja) aan.



2. Lees de tekst in beeld zorgvuldig door en kies voor NEXT (volgende).



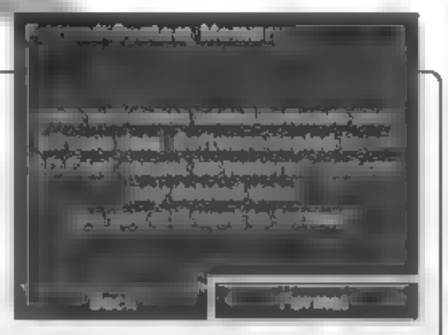
3. Als je instemt met wat je hebt gelezen in 2, moet je voor I AGREE (ik stem hiermee in) en vervolgens voor OK kiezen.



Het interne geheugen formatteren

Kies deze optie om alle opgeslagen gegevens te wissen en het systeem terug te brengen naar de staat bij aanschaf

1. Kies voor FORMAT (formatteren).



Welke gegevens worden gewist?

- Door Nintendo DSi-software toegevoegde applicaties.
- Via de Nintendo DSi Shop aangeschafte software.

  Opmerking: software die via de Nintendo DSi Shop werd aangeschaft, kan kosteloos opnieuw worden gedownload (indien de software nog steeds beschikbaar is in de Nintendo DSi Shop)
- Gegevens die zijn opgeslagen in het interne geheugen van het Nintendo DSi XL-systeem.
- Veranderingen in de systeeminstellingen

Opmerking: gegevens die worden gewist door het systeem te formatteren, kunnen niet worden teruggehaald.

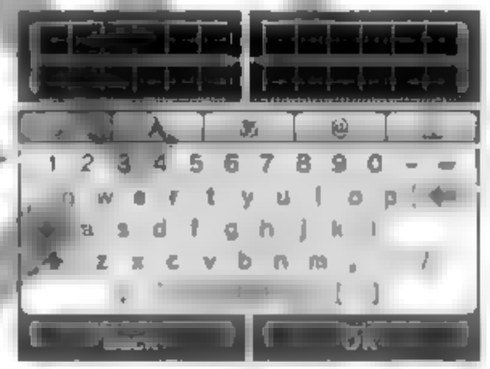
De toetsenborden gebruiken

Als je ergens letters of tekens moet invoeren, verschijnt er een toetsenbord op het touchscreen. Er zijn twee soorten toetsenborden: een standaard alfanumeriek toetsenbord en een toetsenbord met tien nummertoetsen.

Alfanumeriek toetsenbord

Toetsenbord om cijfers en letters in te voeren

- A Het toetsenbord voor invoer van letters en cijfers
- Ä Toetsenbord om speciale tekens mee in te voeren
- あ Toetsenbord met Japanse tekens (hiragana, katakana)
- @ Toetsenbord om symbolen mee in te voeren
- Toetsenbord om plaatjes mee in te voeren



Alle letters als hoofdletters invoeren

Een hoofdletter invoeren. Na het invoeren toont het toetsenbord weer de kleine letters

Het teken links van de cursor wissen

Een spatie toevoegen

Toetsenbord met tien nummertoetsen

Een spatie invoeren

Het laatst ingevoerde teken wissen

Termenlijst

Term	Definitie
SSID	De naam die is toegewezen aan een Access Point. Ook bekend als de ESS-ID of netwerknaam
Sleutel	De sleutel is een getal dat wordt gebruikt om de communicatie tussen het Nintendo DSi XL-systeem en het Access Point te coderen. Hetzelfde getal moet voor zowel het Access Point als het Nintendo DSi XL-systeem zijn ingesteld. Ook bekend als de encryptiesleutel of het netwerkwachtwoord
IP-adres	Het getal dat de bestemming en overdrachtsbron van communicatiegegevens op het netwerk specificeert.
Subnet mask	Het getal dat aangeeft welk deel van het IP-adres het bijbehorende netwerk identificeert
Gateway	De in-/uitgang van het betreffende netwerk. Het IP-adres hiervan wordt gespecificeerd in de instellingen van het verbindingspunt.
Primaire DNS/ secundaire DNS	De server die de namen van de computers op het netwerk combineert met hun IP-adressen. Het IP-adres van deze server wordt gespecificeerd in de instellingen van het verbindingspunt.
DHCP-server	De server die het IP-adres en andere informatie specificeert, deze informatie is vereist voor communicatie over het netwerk
MAC-adres	Het unieke getal dat is toegewezen aan elk apparaat op het netwerk. Je Nintendo DSi XL-systeem heeft zijn eigen MAC-adres
NAT	Een functie die een netwerkapparaat, zoals een router, gebruikt om de instellingen van het IP-adres te converteren, zodat een Nintendo DSi XL-systeem in een LAN verbinding kan maken met internet. Als men probeert een internetverbinding te maken met de NAT-functie, kan er, afhankelijk van de gebruikte netwerkomgeving, een verbindingsfout optreden
MTU	De maximale hoeveelheid gegevens die in één overdracht kan worden verstuurd via dit netwerk
WEP	Een methode voor het coderen van de gegevens die worden verstuurd tussen een Nintendo DSi XL-systeem en het Access Point
WPA-PSK(TKIP)/ WPA2-PSK(TKIP)	Een methode voor het coderen van gegevens die worden verstuurd tussen het Nintendo DSi XL-systeem en het Access Point. Deze coderingsmethode is veiliger dan WEP
WPA-PSK(AES)/ WPA2-PSK(AES)	Een methode voor het coderen van gegevens die worden verstuurd tussen het Nintendo DSi XL-systeem en het Access Point. Deze coderingsmethode is veiliger dan WEP en TKIP

Term	Definitie
WPS	Afkorting voor Wi-Fi Protected Setup (beschermde Wi-Fi opstelling). Dit is een standaard voor gemakkelijk uitvoerbare draadloze verbindingen tussen apparaten in een LAN en veiligheidsinstellingen.
Proxy	Een server die het de gebruiker mogelijk maakt een indirecte internetverbinding te maken, door de informatie die de gebruiker vraagt te ontvangen voordat deze wordt doorgestuurd naar het apparaat van de gebruiker
Wi-Fi connection ID	Een uniek nummer dat wordt toegewezen aan elke gebruiker die verbinding maakt en speelt via de Nintendo Wi-Fi Connection. Dit nummer wordt automatisch ingesteld als de gebruiker voor de eerste keer verbinding maakt met de Nintendo Wi-Fi Connection.
Nintendo WFC-configuratie	Informatie over de verbindingsinstellingen en de Wi-Fi connection ID

Term	Definitie
Een sleutel voor draadloze beveiliging invoeren	• In het scherm met details van de verbindingsinstellingen verschijnt de sleutel als een reeks asterisken (*). • De sleutel kan worden ingevoerd met ASCII-tekens of een hexadecimale code bestaande uit de cijfers 0 tot 9 en de letters 'a' tot en met 'f' • Alleen encryptiesystemen die een sleutel gebruiken worden ondersteund door het Nintendo DSi-systeem. Als het Access Point een ander encryptiesysteem gebruikt, moet het encryptiesysteem van dit Access Point worden veranderd. • Informatie over het configureren van de Access Point-instellingen, vind je in de handleiding die bij je Access Point werd geleverd.

Term	Definitie
Een WEP-sleutel invoeren	• Normaal gesproken kunnen maximaal vier WEP-sleutels worden geregistreerd voor een Access Point. Om het verbindingspunt op het Nintendo DSi-systeem in te stellen moet de WEP-sleutel worden ingevoerd voor de eerste van de vier posities, en moeten de instellingen van het Access Points ook geconfigureerd worden voor gebruik van dezelfde WEP-sleutel. • Het aantal tekens dat moet worden gebruikt voor de WEP-sleutel is als volgt ASCII: 5, 13 of 16 tekens Hexadecimaal: 10, 26 of 32 tekens

Term	Definitie
Een WPA-sleutel invoeren	• Het aantal tekens dat moet worden gebruikt voor de WPA-sleutel is als volgt. ASCII: tussen 8 en 63 tekens Hexadecimaal: 64 tekens

Foutberichten en foutcodes

In de sectie Ondersteuning in deze handleiding vind je informatie over foutberichten en de codes die daarbij verschijnen. Pag. 472 →

NINTENDO DSi XL

Ondersteunings-brochure

Als je problemen ondervindt met je Nintendo DSi XL systeem of wanneer een foutbericht of foutcode in beeld verschijnt, zou je de gedeelte van de handleiding gebruiken om de oorzaak van het probleem te achterhalen.

Inhoud

- Problemen oplossen 464

Geen weergave van beeld of geluid 464

Nintendo DSi-menu
Ik kan de microfoon niet gebruiken 465

De oplaadbare batterij opladen 466

Ik kan het touchscreen niet gebruiken
SD-geheugenkaarten 467
Nintendo DSi Camera

Nintendo DSi Sound 468

Nintendo DSi Shop
Ik kan DS Download Play niet gebruiken 469
Ik kan PictoChat niet gebruiken

Ik ondervind problemen bij het gebruik van de DS draadloze communicatie en spellen die daar gebruik van maken 470
De slaapstand wordt geactiveerd

Ouderlijk toezicht 471

- Lijst met foutmeldingen 472
- Lijst met foutcodes 473
- Verwerking van dit product aan het eind van zijn levenscyclus . . 476
- Specificaties 477

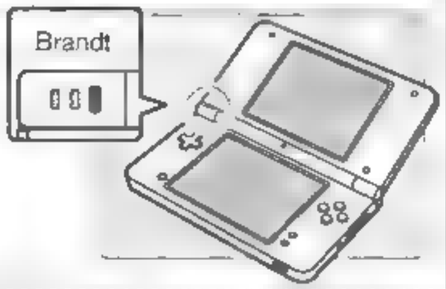
NOT FOR REPRINT

Bekijk de volgende problemen en oplossingen, alvorens hulp te zoeken.

Opmerking: lees naast dit gedeelte van de handleiding, ook de handleiding van de software en/of accessoires die je gebruikt.

Geen weergave van beeld of geluid

- **Brandt het aan/uit-lampje?**
  Druk op de POWER-knop om het systeem aan te zetten



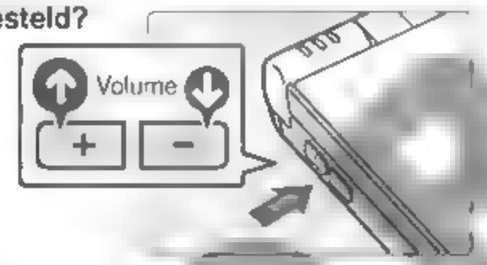
- **Is de oplaadbare batterij opgeladen?**
  Laad de oplaadbare batterij op.

- **Is de Game Card correct geplaatst?**
  Duw de Game Card voorzichtig maar stevig verder tot hij op zijn plaats klikt

- **Is de slaapstand actief?**
  Als de **slaapstand** geactiveerd is, zal het aan/uit-lampje langzaam knipperen. Controleer het aan/uit-lampje. Als de **slaapstand** actief is, moet je deze beëindigen door het Nintendo DSi XL-systeem te openen.

Geen geluid uit de luidsprekers van het systeem

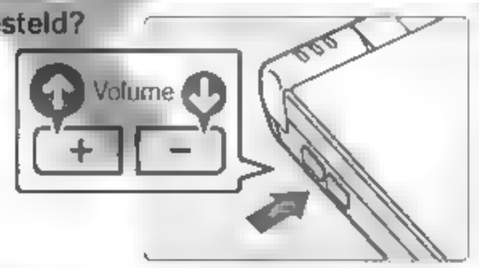
- **Is het volume op het laagste niveau ingesteld?**
  Verander het volume met de knop voor volume/helderheid aan de zijkant van het systeem.



- **Is er een hoofdtelefoon, externe microfoon of headset aangesloten?**
  Als een hoofdtelefoon, externe microfoon of headset is aangesloten op de Nintendo DSi XL, komt er geen geluid uit de luidsprekers

Geen geluid uit de hoofdtelefoon of headset

- **Is het volume op het laagste niveau ingesteld?**
  Verander het volume met de knop voor volume/helderheid, aan de zijkant van het systeem



- **Is er een hoofdtelefoon of headset aangesloten?**
  Zorg dat de stekker van de hoofdtelefoon of headset volledig in de opening is gestoken.

Het duurt lang voordat het Nintendo DSi-menu verschijnt

- **Is er een SD-geheugenkaart (SDHC-kaart) met grote capaciteit in het systeem gestoken?**
  Als er een SD-kaart met grote capaciteit in het systeem is gestoken, kan het even duren voordat het **Nintendo DSi-menu** verschijnt

IN THE DS GAME CARD SLOT" (er is geen kaart in de opening voor DS Game Cards gestoken)

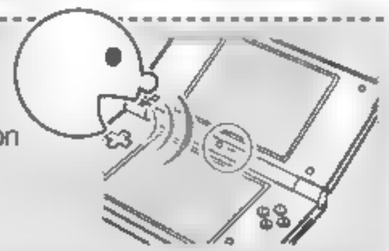
- **Is de Game Card correct geplaatst?**
  Verwijder de Game Card en duw hem in de opening tot hij op zijn plaats klikt. Werkt dit niet, probeer het dan nog een paar keer

- **Is de functie voor ouderlijk toezicht ingesteld om, op basis van PEGI-classificaties, het gebruik van software te beperken?**
  Voer de pincode in om de functie voor ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of schakel het onderdeel van het ouderlijk toezicht uit dat het gebruik van software beperkt op basis van de PEGI-classificaties Pag.474→

[illegible]

- **Maakt deze software wel gebruik van de microfoon? En is dit het geval in het huidige onderdeel van de software?**
  De microfoon kan niet altijd worden gebruikt. De microfoon kan alleen worden gebruikt in onderdelen van de software die het gebruik ervan ondersteunen

- **Werkt de microfoon naar behoren?**
  Gebruik de MIC TEST (microfoontest) in de systeeminstellingen om te controleren of de microfoon naar behoren werkt Pag.441→



- **Worden stemmen van andere mensen, bijvoorbeeld vrienden en familie, wel goed herkend?**
  Stemherkenning kan bij verschillende personen verschillend werken. Sommige stemmen worden moeilijker herkend dan andere.

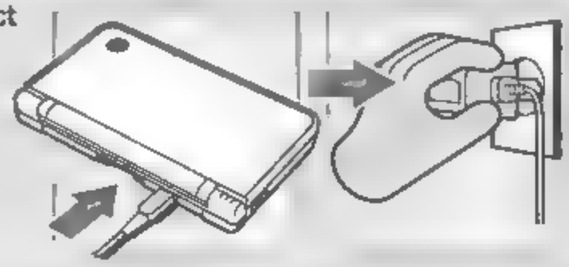
[illegible]

De microfoon kan ook reageren op omgevingsgeluid of het geluid dat uit de luidsprekers komt. Probeer afstand te nemen van de bron van het geluid, zet het volume van de luidsprekers lager, gebruik een hoofdtelefoon of zorg dat het omgevingsgeluid minder wordt. Gebruik de MIC TEST in de systeeminstellingen om te controleren hoe de microfoon reageert.

Ik kan de oplaadbar

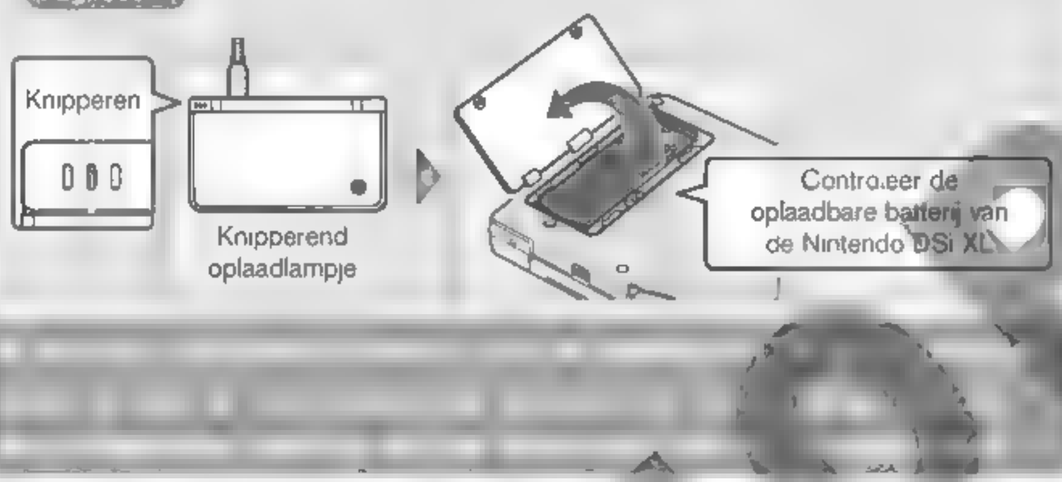
- **Gebruik je de Nintendo DSi-voeding?**
  Gebruik alleen de Nintendo DSi-voeding (WAP-002(EUR)).

- **Is de Nintendo DSi-voeding correct aangesloten op het systeem en een stopcontact?**
  Zorg dat de Nintendo DSi-voeding correct is aangesloten op het Nintendo DSi XL-systeem en het stopcontact.



- **Wordt de oplaadbare batterij opgeladen op een locatie met een omgevingstemperatuur van tussen de 5 en 35 graden Celsius?**
  Zorg dat je de batterij oplaadt op een plaats met een omgevingstemperatuur tussen 5 en 35 graden Celsius. Op een locatie met een temperatuur die buiten dit bereik valt, kan de batterij mogelijk niet worden opgeladen.

- **Brandt het oplaadlampje?**
  Als het oplaadlampje knippert, is de oplaadbare batterij mogelijk niet goed aangesloten. Zorg dat de oplaadbare batterij op de juiste manier is aangesloten.
  (Pag. 380→)



- **Speel je een spel of probeer je de oplaadbare batterij op te laden op een locatie met een omgevingstemperatuur lager dan 5 graden Celsius?**
  In omgevingen met een temperatuur lager dan 5 graden Celsius, kun je spellen niet langdurig spelen en duurt het langer dan gebruikelijk om de oplaadbare batterij op te laden.

Ik kan het touchscreen niet gebruiken/het touchscreen reageert niet naar behoren

- **Worden aangeraakte plekken op het touchscreen niet goed geregistreerd?**
  Als de aangeraakte plekken niet goed worden geregistreerd, kun je dit corrigeren met de optie TOUCH SCREEN in de systeeminstellingen.
  (Pag. 441→)

  Opmerking. je kunt tijdens het opstarten van het systeem het **touchscreenkalibratiescherm** openen door de POWER-knop in te drukken terwijl je de L knop, R-knop en START-knop ingedrukt houdt

- **Heb je een apart verkrijgbaar beschermend folie op het touchscreen geplakt?**
  Als je een apart verkrijgbaar beschermend folie op het touchscreen hebt geplakt, moet je de instructies van het beschermende folie raadplegen om te zien of deze correct is geplaatst, voordat je het touchscreen kalibreert.

[illegible]

- **Is de SD-kaart correct in het systeem gestoken?**
  Duw de SD-kaart voorzichtig maar stevig verder tot hij op zijn plaats klikt in de SD-kaartopening, aan de zijkant van het systeem

- **Is de SD-kaart kapot?**
  Gebruik hem in een computer of digitale camera om te controleren of je de bestanden op de SD-geheugenkaart kunt zien.

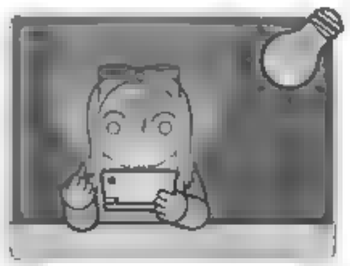
- **Staan er foto's op de SD-kaart die met Nintendo DSi Camera kunnen worden weergegeven?**
  Nintendo DSi Camera kan alleen foto's weergeven die met het Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem zijn gemaakt Foto's die met een digitale camera of mobiele telefoon zijn gemaakt worden niet weergegeven.

- **Staan er geluidsbestanden op de SD-kaart die met Nintendo DSi Sound kunnen worden afgespeeld?**
  Nintendo DSi Sound kan AAC-bestanden afspelen met de bestandsextensies .m4a, .mp4 en .3gp. Audiobestanden die niet zijn voorzien van AAC-codering (zoals mp3-bestanden), kunnen niet worden afgespeeld.

Nintendo DSi Camera vraagt herhaaldelijk om een foto van mijn gezicht, maar registreert deze niet

Dit gebeurt als je gezicht niet goed wordt herkend. Ga naar een goed verlichte omgeving en draai je gezicht zo dat het volledig in beeld verschijnt. Houd ook rekening met de volgende factoren die gezichtsherkenning kunnen beïnvloeden.

- Verlichting en helderheid van de omgeving
  Haardracht (als het haar bijvoorbeeld het gezicht bedekt)
- Kleur van haar en wenkbrauwen
- Glans van het hoofd en gezicht
- De vorm, kleur en dikte van eventuele gezichtsbeharing
- Brillen, sieraden en piercings



NOT

Mijn ogen en mond worden niet goed herkend door Nintendo DSi Camera

Individuele verschillen en omgevingsinvloeden kunnen de werking van gezichtsherkenning hinderen. Als de positie van ogen en mond niet goed wordt herkend, moet je naar een goed verlichte omgeving gaan en je gezicht zo draaien dat het volledig in beeld past. Houd daarbij rekening met de eerder genoemde factoren.

vreemde kleuren

Gebruik alleen de normale lens (andere lenzen kunnen vreemde kleuren laten verschijnen in je foto's) en probeer een ander onderwerp te fotograferen. Als de kleuren nog steeds vreemd zijn, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst. Pag.479→

Ik kan geen foto's of lijstjes uitwisselen met Nintendo DSi Camera

- **Is de functie voor ouderlijk toezicht zo ingesteld dat het draadloos versturen van fotogegevens wordt beperkt?**
  Voer je pincode in om de functie voor ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen, of schakel de optie uit die het draadloos versturen van fotogegevens beperkt. Pag.471→

Nintendo DSi Sound [illegible]

- **Is de SD-geheugenkaart correct in het systeem gestoken?**
  Duw de SD-kaart voorzichtig maar stevig verder tot hij op zijn plaats klikt in de SD-kaartopening aan de zijkant van het systeem.

- **Zijn de opgeslagen bestanden geschikt om te worden afgespeeld met Nintendo DSi Sound?**
  Nintendo DSi Sound kan AAC-bestanden afspelen met de bestandsextensies .m4a, .mp4 en .3gp. Audiobestanden die niet zijn voorzien van AAC-codering (zoals mp3-bestanden), kunnen niet worden afgespeeld.

- **Zijn er meer dan 3000 audiobestanden opgeslagen?**
  Er kunnen niet meer dan 3000 audiobestanden worden weergegeven

- **Zijn er meer dan 1000 mappen met opgeslagen audiobestanden?**
  Er kunnen niet meer dan 1000 mappen met audiobestanden worden weergegeven.

- **Zijn er meer dan 100 audiobestanden opgeslagen in een enkele map?**
  Er kunnen niet meer dan 100 bestanden worden opgeslagen in een enkele map. Als er mappen zijn met dezelfde naam als de SD-geheugenkaart, worden de audiobestand-en in deze map samengevoegd en weergegeven als een enkele map Er kunnen niet meer dan 100 bestanden worden weergegeven voor deze samengevoegde map.

- **Zijn audiobestanden opgeslagen in een map van meer dan acht lagen diep?**
  Nintendo DSi Sound zoekt alleen naar bestanden tot een diepte van acht lagen.

Ik kan met Nintendo DSi Sound geen audiobestanden afspelen

- **Hebben de audiobestanden een formaat dat kan worden afgespeeld met Nintendo DSi Sound?**
  Nintendo DSi Sound kan audiobestanden afspelen met onderstaande kenmerken.
  Bestandsformaat: AAC (.m4a, .mp4 of .3gp)
  · Bitrate: 16–320 kbps
  Frequentie: 32–48 kHz

- **Heb je voldoende Nintendo DSi Points?**
  Gebruik een van de volgende manieren om Nintendo DSi Points te kopen met het Nintendo DSi XL-systeem.
  Creditcard (VISA of MasterCard)
  · Nintendo Points Card (kan worden aangeschaft bij een Nintendo-verkooppunt)
  Opmerking: [illegible]
  Voor informatie over registreren: [illegible]

- **Is de functie voor ouderlijk toezicht ingesteld om het gebruik van Nintendo DSi Points in de Nintendo DSi Shop te beperken?**
  Voer de pincode in om de functie voor ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of schakel de optie uit die het gebruik van Nintendo Points beperkt. Pag.471→

Ik kan DS Download Play niet gebruiken

- **Is de functie voor ouderlijk toezicht ingesteld om het gebruik van DS Download Play te beperken?**
  Voer de pincode in om de functie voor ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of schakel de optie uit die het gebruik van DS Download Play beperkt. Pag.471→

Ik kan PictoChat niet gebruiken

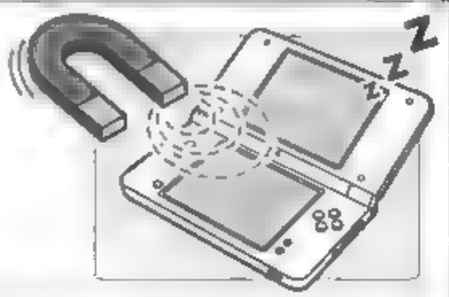
- **Bevinden zich er al 16 mensen in de gekozen chatroom?**
  Er kunnen zich niet meer dan 16 mensen in een enkele chatroom bevinden.

- **Is de functie voor ouderlijk toezicht ingesteld om het gebruik van PictoChat te beperken?**
  Voer de pincode in om de functie voor ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of schakel de optie uit die het gebruik van PictoChat beperkt. Pag.471→

Ik ondervind problemen bij het gebruik van de DS draadloze communicatie (de communicatie wordt onderbroken waardoor het

- **Verschijnt een van deze ontvangstpictogrammen in beeld?**
  De ontvangststerkte is te laag. Verklein je afstand tot de andere speler en verwijder objecten die zich tussen jullie in bevinden.

De **slaapstand** kan geactiveerd worden door een extern magnetisch veld.
Houd je systeem uit de buurt van magnetische objecten, waaronder andere Nintendo DS-systemen.



Ik kan de functie voor ouderlijk toezicht niet uitschakelen

- **Heb je de juiste pincode ingevoerd?**
  Voer de juiste pincode in.
  Zie Pag. 440→, als je je pincode bent vergeten.

- **Heb je het juiste antwoord gegeven op je geheime vraag?**
  Geef het juiste antwoord op je geheime vraag.
  Zie Pag. 440→, als je ook het antwoord op je geheime vraag bent vergeten.

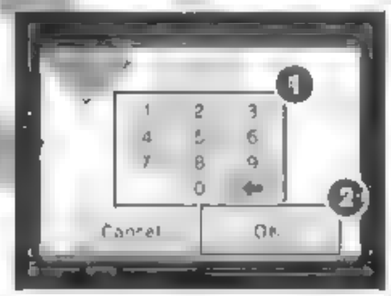
Als je Nintendo DSi XL na het volgen van deze stappen nog steeds niet goed werkt, breng hem dan NIET terug naar de winkel. Als je dit wel doet, raak je je opgeslagen spel-gegevens kwijt en worden al je Nintendo DSi Points en alles wat je in de Nintendo DSi Shop hebt gedownload, gewist. Voor hulp en reparatiemogelijkheden kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst Pag. 479→

Hoe ik de functie voor ouderlijk toezicht kan uitschakelen

Er zijn twee manieren om de functie voor ouderlijk toezicht uit te schakelen. Je kunt het ouderlijk toezicht tijdelijk uitschakelen of de instellingen van het ouderlijk toezicht veranderen.

Ouderlijk toezicht tijdelijk uitschakelen

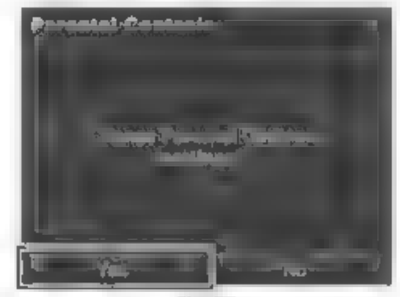
1. Voer de pincode in, in het scherm dat verschijnt als je de niet toegestane optie kiest.
2. Raak OK aan.



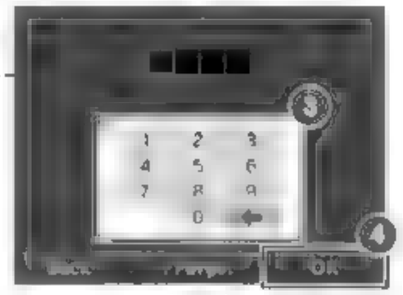
Instellingen voor de functie voor ouderlijk toezicht veranderen

1. Ga naar het **systeeminstellingenmenu** en kies [Parental Controls].

2. Raak [Yes] aan.



3. Voer je pincode in.
4. Raak [OK] aan.



5. Raak [Change Settings] aan.

Volg dan de aanwijzingen in beeld om de instellingen te veranderen.

Opmerking: als je je pincode bent vergeten, lees dan het hoofdstuk 'Ouderlijk toezicht' Pag. 440→

NOT FOR RESALE

Als er iets misgaat, kunnen onderstaande meldingen in beeld verschijnen. Volg de aanwijzingen om het probleem op te lossen.

Opmerking: In deze meldingen verwijst "Nintendo DSi Operations Manual" naar zowel de Nintendo DSi-handleiding als de Nintendo DSi XL-handleiding

Foutmelding	Oplossing
An error has occurred. Press and hold the POWER Button to turn the system off. Please refer to the Nintendo DSi Operations Manual for details. (Er is een fout opgetreden. Houd de POWER-knop ingedrukt om het systeem uit te schakelen. Lees de Nintendo DSi-handleiding voor meer informatie.)	Zet het systeem uit en dan weer aan. Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst als het probleem zich herhaalt en het bericht nogmaals verschijnt Pag. 479 →
The System Memory is damaged. Please refer to the Nintendo DSi Operations Manual for details. (Het interne geheugen is beschadigd. Lees de Nintendo DSi-handleiding voor meer informatie.)	Het interne geheugen is beschadigd. Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 479 →
The device inserted in the SD Card slot can't be used. (Het apparaat in de SD-kaartopening kan niet worden gebruikt.)	In de SD-kaartopening bevindt zich een SD-kaart die niet geschikt is voor het Nintendo DSi XL-systeem, iets anders dan een SD-kaart of een beschadigde SD-kaart. Gebruik een goed functionerende SD-kaart die geschikt is voor gebruik met het Nintendo DSi XL-systeem.
There is not enough space on this SD Card. (Er is niet genoeg ruimte op deze SD-kaart.)	Verwijder overbodige software van de SD-kaart in het **gegevensbeheerscherm** van de systeeminstellingen Pag. 432 → of verwijder overbodige foto's of lijstjes uit Nintendo DS Camera. Je kunt natuurlijk ook een andere SD-kaart gebruiken, als hierop nog wel ruimte beschikbaar is.
There are no empty slots on the system. (Er bevinden zich geen lege plekken op het systeem.)	Er zijn geen lege plekken beschikbaar in het **Nintendo DSi-menu**. Verwijder overbodige software in het **gegevensbeheerscherm** van de **systeeminstellingen**. Pag. 432 →

Als een foutmelding verschijnt die niet in de bovenstaande lijst voorkomt, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 479 →

Foutcodes verschijnen bij een foutmelding, als de internetinstellingen niet goed zijn gemaakt of als de verbindingstest is mislukt. Bekijk de oplossingen in de onderstaande tabel en controleer de internetinstellingen van het systeem Pag. 442 → Raadpleeg ook de website van Nintendo en de handleiding van de netwerkapparaten die je gebruikt.

Opmerking: als je de Nintendo Wi-Fi USB Connector [illegible] wegens foutcode 052003, 052103 of 052203, kan de fout worden veroorzaakt door de beveiligingssoftware of firewall op je computer. Meer [illegible] de website van Nintendo.

Foutcodes	Probleem	Oplossing
020100–020999	Kon geen verbinding maken met de Nintendo Wi-Fi Connection	Wacht even en probeer het nog eens. Als het probleem hiermee niet is opgelost, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 479 →
034301 – 034304	Kan geen verbinding maken met de server voor het bijwerken van het systeem	
034300 034305 – 034499	Het systeem kon niet worden bijgewerkt vanwege een internetprobleem.	
050100 – 050199	Kan geen verbinding maken met het internet	
023000 – 025999	De servers van de Nintendo Wi-Fi Connection zijn erg druk of onderhevig aan onderhoud.	Wacht even en probeer het nog eens. Als het probleem hiermee niet is opgelost, kun je op de website van Nintendo zien of de server tijdelijk buiten dienst is wegens onderhoudswerkzaamheden.
034000 – 034218 034500 – 034699	Er is een fout opgetreden waardoor het systeem niet kon worden bijgewerkt.	Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 479 →
034219 034220	Onvoldoende vrije ruimte in het interne geheugen.	Verwijder overbodige software in het **gegevensbeheerscherm** van de systeeminstellingen Pag. 432 →
050000 – 050099	Geen Access Point binnen bereik.	• Controleer de instellingen voor je Access Point. Het draadloze signaal kan te zwak zijn voor de plaats waar jij je bevindt. • Probeer dichter naar je Access Point toe te bewegen en zorg dat er zich geen mensen, objecten of andere obstakels tussen het systeem en het Access Point bevinden. • Controleer of het Access Point goed functioneert. Informatie hierover lees je in de handleiding van je Access Point.
050500 – 050599	Je moet de gebruiksvoorwaarden accepteren	Stem in met de gebruiksvoorwaarden. Pag. 442 →
050600 – 050699	De DS draadloze communicatie is momenteel uitgeschakeld in de systeeminstellingen.	Activeer de instelling voor de DS draadloze communicatie. Pag. 433 →
051000 – 051099	Kon geen Access Point vinden met de ingestelde SSID.	Controleer of de SSID die voor de verbinding is ingesteld overeenkomt met het Access Point waarmee je verbinding wilt maken

Foutcodes	Probleem	Oplossing
051100 – 051199	Kon geen verbinding maken met het Access Point.	• Zorg dat de ingestelde veiligheidscode voor de verbinding overeenkomt met die van het Access Point. • Als je een Nintendo Wi-Fi USB connector gebruikt, moet je je computer zo instellen dat hij verbindingen accepteert. Als deze foutcode ook verschijnt nadat verbindingen zijn toegestaan, is het draadloze signaal misschien te zwak voor je locatie. • Probeer dichter naar je Access Point toe te bewegen en zorg dat er zich geen mensen, objecten of andere obstakels tussen het systeem en het Access Point bevinden.
051200 – 051299	Kon geen verbinding maken omdat het maximale aantal gelijktijdige verbindingen van het Access Point is bereikt.	Het Access Point waarmee je verbinding probeert te maken, kan slechts met een bepaald aantal apparaten verbinding maken. Wacht een tijdje en probeer het dan nog eens.
051300 – 051399	Kan geen verbinding maken met het toegangspunt om onbekende reden.	• Zie de oplossingen voor foutcodes 051100 – 051299. • Configureer de instellingen voor het Access Point opnieuw.
052000 – 052099	Kon het IP-adres niet automatisch verkrijgen.	• Activeer de DHCP-serverfunctie van je Access Point of van een ander netwerkapparaat. Als je geen gebruik kunt maken van de DHCP-serverfunctie, moet je het IP-adres en andere instellingen handmatig configureren Pag. 452 ➔ • Zorg dat het soort beveiliging en de bijbehorende code overeenstemmen met die van het Access Point waarmee je verbinding wilt maken.
052100 – 052399 312004 312005	Kon geen verbinding maken met het internet.	• Controleer of je via je netwerk verbinding kunt maken met het internet. • Bekijk de instellingen onder AUTO-OBTAIN IP ADDRESS (automatisch een IP-adres verkrijgen) in de verbindingsinstellingen. • Als de optie AUTO-OBTAIN IP ADDRESS is ingesteld op NO (nee), moet je controleren of het soort beveiliging en de bijbehorende code overeenstemmen met die van het Access Point waarmee je verbinding wilt maken.
052400 – 052599 312012 312013	Kon geen verbinding maken met de proxyserver.	• Controleer of je netwerkomgeving verbinding kan maken met de proxyserver. • Controleer de instellingen van de proxyserver.
052700 – 052799	Kan geen verbinding maken omdat er een ander netwerkapparaat is ingesteld voor hetzelfde IP-adres.	Controleer de instelling voor AUTO-OBTAIN IP ADDRESS (automatisch IP-adres verkrijgen) in de verbindingsopties.
053000 – 053299	Kon geen verbinding maken met het internet.	• het draadloze signaal kan te zwak zijn voor de plaats waar jij je bevindt. Probeer dichter naar je Access Point toe te bewegen en zorg dat er zich geen mensen, objecten of andere obstakels tussen het systeem en het Access Point bevinden.
054000 – 054199 290500 – 290599 291000 – 291099	Communicatiefout. Je verbinding met het netwerk is verbroken.	• Het draadloze signaal kan te zwak zijn voor de plaats waar jij je bevindt. Probeer dichter naar je Access Point toe te bewegen en zorg dat er zich geen mensen, objecten of andere obstakels tussen het systeem en het Access Point bevinden. • Misschien is het probleem van tijdelijke aard, dus wacht een tijdje en probeer het opnieuw. Als het dan nog niet werkt, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 479 ➔

Als er een foutcode verschijnt die niet in de bovenstaande lijst voorkomt, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 479 ➔

Verwerking van dit product aan het eind van zijn levenscyclus

Aan het eind van de levenscyclus moet je dit product niet samen met het huisvuil weggooien. In plaats daarvan moet je het product apart weggooien, in overeenstemming met de plaatselijke wetten en regels voor hergebruik. Voor meer informatie over de plaatselijke inzamelsystemen voor elektrische en elektronische apparaten, waar gratis gebruik van kan worden gemaakt, kun je contact opnemen met de plaatselijke autoriteiten

Je kunt dit product soms ook inleveren bij je plaatselijke Nintendo-winkelier. Vaak is dit alleen mogelijk als je een vergelijkbaar nieuw product aanschaft. De winkelier kan het product dan voor je innemen en een regeling treffen voor hergebruik. Wij raden je aan om eerst te controleren of de winkelier deze service biedt

Dit product zal hoe dan ook op een milieuvriendelijke manier worden behandeld bij een officiële recyclefabriek. De onderdelen ervan worden verwijderd, hergebruikt of gerecycled op de meest efficiente manier mogelijk, in overeenstemming met de EU Richtlijn voor Afval van Elektrische en Elektronische Apparaten (2002/96/EG) van 27 januari 2003

Overeenkomstig de heersende milieuwetten, moet je altijd de beschikbare inzamelsystemen voor elektrisch en elektronisch afval gebruiken. In sommige landen kan het niet voldoen aan deze regels zelfs leiden tot sancties.

Opmerkingen:

1. Afval van elektrische en elektronische apparaten kan gevaarlijke stoffen bevatten. Als hier niet op de juiste manier mee wordt omgegaan, kunnen deze schadelijk zijn voor het milieu en de menselijke gezondheid. Daarom is het van groot belang om afval van elektrische en elektronische apparaten op een specifieke wijze te behandelen.
2. Alle elektrische en elektronische apparatuur van Nintendo, die valt onder de bovengenoemde richtlijn, is ontworpen op een manier die is toegespitst op mogelijke reparaties, verbeteringen, hergebruik, ontmanteling en recycling
3. Nintendo en haar officiële distributeurs ondersteunen recycleprogramma's in elk Europees land en gebruiken de best mogelijke technieken voor verwerking, reparatie en recycling, voor bescherming van zowel het milieu als de menselijke gezondheid.
4. Het symbool van een doorgekruiste container (zie hieronder) wordt geplaatst op alle relevante elektrische en elektronische apparatuur die door Nintendo en/of haar officiële distributeurs op de markt is gebracht na 13 augustus 2005. Dit symbool geeft aan dat deze producten aan het eind van hun levenscyclus gescheiden van ander afval moeten worden ingezameld, om er zodoende zeker van te zijn dat ze op een optimale en milieuvriendelijke wijze worden verwerkt of hergebruikt

Specificaties

Modelnr	UTL-001(EUR)
Lcd-schermen	'Transmissive' TFT kleuren-lcd (kan 260 000 kleuren tonen)
Schermgrootte	4,2 inch (85,25 mm breed x 63,94 mm hoog)
Aantal pixels	256 x 192 pixels
Gebruikte stroomvoorzieningen	Nintendo DSi-voeding (WAP-002(EUR)) Nintendo DSi XL-batterij (UTL-003)
Draadloze frequentie	2,4 GHz-band
Uitgangsvermogen	11b: 5,5 dBm/ 11g: 5,0 dBm maximaal
Communicatiestandaar	Conform IEEE 802.11 b/g (DSSS/OFDM)
Aanbevolen communicatieafstand	Ca. 10 – 30 m **Opmerking**: de maximaal mogelijke communicatieafstand kan afwijken, afhankelijk van de omgeving. De genoemde afstand is een ruwe schatting
Camerafunctie	Lens: vaste focusafstand / beeldsensor: CMOS / effectieve pixels: ca. 300 000
Klokfunctie	Maximale dagelijkse afwijking van ca. 4 seconden (bij gebruik in de hieronder genoemde gebruiksomgeving)
In- en uitgangen	Game Card-opening, SD Memory Card-opening, externe uitbreidingsaansluiting, audio-aansluiting
Maximaal stroomverbruik	Ca. 2,8 W (tijdens opladen)
Gebruiksomgeving	Temperatuur: 5 – 35 graden Celsius / luchtvochtigheid: 20 – 80%
Afmetingen	91,4 mm hoog x 161,0 mm breed x 21,2 mm dik (gesloten)
Gewicht	Ca. 314 g (inclusief batterij en stylus)
Oplaadtijd	Ca. 3 uur
Gebruiksduur batterij	De gebruiksduur van de batterij kan afwijken, afhankelijk van de ingestelde helderheid van de lcd-schermen. Pag.378

Nintendo DSi XL-batterij

Modelnr.	UTL-003
Batterijtype	Lithium-ion
Capaciteit	3.9 Wh

Nintendo DSi-voeding

Modelnr.	WAP-002(EUR)
Input/output	AC 230 V 50 Hz / DC 4,6 V 900 mA
Afmetingen/gewicht	70,5 mm lang x 27,0 mm breed x 84,5 mm hoog / ca. 80 g
Snoerlengte	Ca. 1,9 m
Compatibele Hardware	Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)) Nintendo DSi (TWL-001(EUR))

Stylus

Modelnr.	UTL-004 / UTL-005
Materiaal	Plastic onderdelen (stylus (ABS) / styluspunt (PE))
Afmetingen/gewicht	Ca. 96,0 mm / ca. 1,8 g Ca. 129,3 mm / ca. 9,1 g

Opmerking: bij verbeteringen aan het product kunnen de specificaties zonder verder bericht worden gewijzigd.

NOT FOR SALE

12-MAANDEN GARANTIE – NINTENDO DSi- EN NINTENDO DSi XL-HARDWARE

(hierna 'Nintendo DSi-systeem' genoemd)

CONSUMENTENGARANTIE

Deze garantie heeft betrekking op het Nintendo DSi-systeem, alsmede op de originele software in het interne Nintendo DSi-systeem die wordt geleverd bij de aanschaf van het Nintendo DSi-systeem (de **'Nintendo DSi-besturingssoftware'**. In deze garantie worden het Nintendo DSi-systeem en de Nintendo DSi-besturingssoftware gezamenlijk aangeduid als het **'Product'**).

Behoudens onderstaande voorwaarden en uitzonderingen, garandeert Nintendo de eerste consumentkoper ('u') dat het Product, gedurende een periode van 12 maanden na de datum van aanschaf, vrij zal zijn van gebreken in materiaal en fabricage.

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient u Nintendo binnen 12 maanden na de eerste aankoop schriftelijk te informeren en dient het Product binnen 30 dagen daarna door Nintendo te zijn ontvangen. Indien Nintendo, na inspectie van het Product, aanvaardt dat het Product gebrekkig is, zal Nintendo, naar vrije keuze, het onderdeel van het Product dat gebrekkig is kosteloos repareren of vervangen, of het Product zelf kosteloos vervangen.

Deze garantie wordt toegekend in aanvulling op wettelijke garantierechten jegens uw officiële Nintendo-leverancier. Deze garantie doet op geen enkele wijze afbreuk aan uw wettelijke garantierechten

UITZONDERINGEN

Deze garantie is niet van toepassing op:

- software (anders dan de Nintendo DSi-besturingssoftware) of spellen (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product),
- accessoires, randapparatuur of andere onderdelen die zijn bedoeld voor gebruik in combinatie met het Product, maar niet door of voor Nintendo zijn gefabriceerd (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product),
- Producten die buiten de Europese Economische Ruimte of Zwitserland zijn aangeschaft,
- tweedehands en gehuurde Producten of Producten die voor commerciele doeleinden worden gebruikt;
- gebreken die veroorzaakt zijn door accidentele schade, uw nalatigheid en/of de nalatigheid van een derde, onverantwoordelijk gebruik, gebruik in combinatie met producten die niet afkomstig zijn van Nintendo of waarvoor door Nintendo geen licentie is verleend (waaronder, doch niet beperkt tot, spelaccessoires, kopieerapparaten, adapters, voedingen of accessoires waarvoor geen licentie is verleend), computervirussen of verbindingen met het internet, dan wel door gebruik van het Product dat niet in overeenstemming is met de door Nintendo verstrekte Nintendo DSi-handleiding of enige andere gebruiksinstructies verleend bij het Product, of elke andere oorzaak die niet direct verband houdt met gebreken in het materiaal of de fabricage;
- Een geleidelijke daling van de capaciteit van de Nintendo DSi oplaadbare batterij (TWL-003) of de oplaadbare batterij van de Nintendo DSi XL (UTL-003) over een bepaalde tijdsperiode is geen materieel defect, noch een fabricagefout en valt derhalve niet onder deze garantie;
- Producten die zijn geopend, gewijzigd of gerepareerd door anderen dan Nintendo, of wanneer het serienummer is gewijzigd, onleesbaar is gemaakt of is verwijderd; of
- verlies van data die door anderen dan Nintendo op het Product zijn gezet of opgeslagen.

BEROEP OP DE GARANTIE

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient contact te worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. – Technische Dienst
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, telefoon: 030 609 71 66
(van maandag t/m vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten Nederland, telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor je belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

Voordat het Product aan Nintendo wordt toegezonden, dient u persoonlijke of vertrouwelijke bestanden of data te verwijderen. U zult begrijpen dat Nintendo niet verantwoordelijk is voor verlies, verwijdering of corruptie van uw bestanden of data die niet zijn verwijderd. Nintendo raadt u ernstig aan om een back-upkopie te maken van alle data die niet zijn verwijderd, voordat het Product wordt toegezonden.

Wanneer het Product aan Nintendo wordt toegezonden, let dan op het volgende:

1. voeg de originele verpakking bij, indien mogelijk;
2. voeg een omschrijving bij van het gebrek;
3. stuur een kopie mee van het originele aankoopbewijs, waaruit de datum van aanschaf blijkt; en
4. zorg dat het Product binnen 30 dagen na de eerste melding van het gebrek aan Nintendo door Nintendo is ontvangen.

Indien de garantieperiode van 12 maanden is verstreken op het moment dat het gebrek wordt ontdekt of indien het gebrek niet onder deze garantie valt, dan kan Nintendo naar vrije keuze besluiten het Product (of het onderdeel dat het gebrek veroorzaakt, te repareren of vervangen. Voor meer informatie in dit verband en in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor geldende kosten kan contact worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. – Technische Dienst
Telefoon 030 609 71 66
(van maandag t/m vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten Nederland, telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor je belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

NINTENDO DSi BESTURINGSSOFTWARE

De Nintendo DSi besturingssoftware mag uitsluitend worden gebruikt in combinatie met het Product en is niet bedoeld voor gebruik voor andere doeleinden. Het kopiëren, wijzigen, 'reverse engineering', 'decompiling', demonteren of aanpassen van Nintendo DSi besturingssoftware is verboden, tenzij uitdrukkelijk toegestaan in toepasselijke wet- of regelgeving. Nintendo is bevoegd om gebruik te maken van anti-kopieerbeveiligingen of andere maatregelen ter bescherming van rechten op de Nintendo DSi-besturingssoftware.

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?

BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk

Nederland:
0909 - NINTENDO (0,45 Euro per min.)
of
0909 - 0490444 (0,45 Euro per min.)

De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 9.00 en 17.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online

www.nintendo.nl

BELGIË EN LUXEMBURG

12-MAANDEN GARANTIE – NINTENDO DSi- EN NINTENDO DSi XL-HARDWARE

(hierna 'Nintendo DSi-systeem' genoemd)

CONSUMENTENGARANTIE

Deze garantie heeft betrekking op het Nintendo DSi-systeem, alsmede op de originele software in het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem, die wordt meegeleverd bij de aanschaf van het Nintendo DSi-systeem (gezamenlijk de **'Nintendo DSi-besturingssoftware'**. In deze garantie worden het Nintendo DSi-systeem en de Nintendo DSi-besturingssoftware gezamenlijk aangeduid als het **'Product'**).

Behoudens onderstaande voorwaarden en uitzonderingen, garandeert Nintendo de eerste consumentkoper (**'u'**) dat het Product, gedurende een periode van 12 maanden na de datum van aanschaf, vrij zal zijn van gebreken in materiaal en fabricage.

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient u Nintendo binnen 12 maanden na de eerste aankoop schriftelijk te informeren en dient het Product binnen 30 dagen daarna door Nintendo te zijn ontvangen. Indien Nintendo, na inspectie van het Product, aanvaardt dat het Product gebrekkig is, zal Nintendo, naar vrije keuze, het onderdeel van het Product dat gebrekkig is kosteloos repareren of vervangen, of het Product zelf kosteloos vervangen.

Deze garantie doet geen afbreuk aan de bepalingen van het Burgerlijk Wetboek. Deze garantie wordt toegekend in aanvulling op wettelijke garantierechten jegens uw officiële Nintendo-leverancier. Deze wettelijke garantie voorziet dat u ieder gebrek van het Product aan uw officiele Nintendo-leverancier kunt melden, indien u dit gebrek hebt ontdekt binnen de wettelijke termijn (twee jaar vanaf de levering van het Product). Deze garantie doet op geen enkele wijze afbreuk aan uw wettelijke garantierechten.

UITZONDERINGEN

Deze garantie is niet van toepassing op:

- software (anders dan de Nintendo DSi-besturingssoftware) of games (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product),
- accessoires, randapparatuur of andere onderdelen die zijn bedoeld voor gebruik in combinatie met het Product, maar niet door of voor Nintendo zijn gefabriceerd (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product);
- Producten die buiten de Europese Economische Ruimte of Zwitserland zijn aangeschaft,
- tweedehands en gehuurde Producten of Producten die voor commerciële doeleinden worden gebruikt,
- gebreken die veroorzaakt zijn door accidentele schade, uw nalatigheid en/of de nalatigheid van een derde, onverantwoordelijk gebruik, gebruik in combinatie met producten die niet afkomstig zijn van Nintendo of waarvoor door Nintendo geen licentie is verleend (waaronder, doch niet beperkt tot, spelaccessoires, kopieerapparaten, adapters, voedingen of accessoires waarvoor geen licentie is verleend), computervirussen of verbindingen met het internet, dan wel door gebruik van het Product dat niet in overeenstemming is met de door Nintendo verstrekte Nintendo DSi-handleiding of enige andere gebruiksinstructies verleend bij het Product, of elke andere oorzaak die niet direct verband houdt met gebreken in het materiaal of de fabricage;
- Een geleidelijke daling van de capaciteit van de Nintendo DSi oplaadbare batterij (TWL-003) of de oplaadbare batterij van de Nintendo DSi XL (UTL-003) over een bepaalde tijdsperiode is geen materieel defect, noch een fabricagefout en valt derhalve niet onder deze garantie;
- Producten die zijn geopend, gewijzigd of gerepareerd door anderen dan Nintendo, of wanneer het serienummer is gewijzigd, onleesbaar is gemaakt of is verwijderd; of
- verlies van data die door anderen dan Nintendo op het Product zijn gezet of opgeslagen.

BEROEP OP DE GARANTIE

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient contact te worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. – Technische Dienst
Frankrijklei 33, B-2000 Antwerpen
Telefoon: 03–224 76 83
(van maandag t/m vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten België, telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor je belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

Voordat het Product aan Nintendo wordt toegezonden, dient u persoonlijke of vertrouwelijke bestanden of data te verwijderen. U zult begrijpen dat Nintendo niet verantwoordelijk is voor verlies, verwijdering of corruptie van uw bestanden of data die niet zijn verwijderd. Nintendo raadt u ernstig aan om een back-upkopie te maken van alle data die niet zijn verwijderd, voordat het Product wordt toegezonden.

Wanneer het Product aan Nintendo wordt toegezonden, let dan op het volgende:

1. voeg indien mogelijk de originele verpakking bij
2. voeg een omschrijving bij van het gebrek, evenals uw gegevens (adres en telefoonnummer);
3. stuur een kopie mee van het originele aankoopbewijs, waaruit de datum van aanschaf blijkt; en
4. zorg dat het Product binnen 30 dagen na de eerste melding van het gebrek aan Nintendo, door Nintendo is ontvangen.

Indien de garantieperiode van 12 maanden is verstreken op het moment dat het gebrek wordt ontdekt of indien het gebrek niet onder deze garantie valt, dan kan Nintendo naar vrije keuze besluiten het Product (of het onderdeel dat het gebrek veroorzaakt) te repareren of vervangen. Voor meer informatie in dit verband en in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor geldende kosten, kan contact worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. – Technische Dienst
Telefoon: 03–224 76 83
(van maandag t/m vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten België, telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor je belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

NINTENDO DSi-BESTURINGSSOFTWARE

De Nintendo DSi-besturingssoftware mag uitsluitend worden gebruikt in combinatie met het Product en is niet bedoeld voor gebruik voor andere doeleinden. Het kopiëren, wijzigen, 'reverse engineering', 'decompiling', demonteren of aanpassen van Nintendo DSi-besturingssoftware is verboden, tenzij uitdrukkelijk toegestaan in toepasselijke wet- of regelgeving. Nintendo is bevoegd om gebruik te maken van anti-kopieerbeveiligingen of andere maatregelen ter bescherming van rechten op de Nintendo DSi-besturingssoftware.

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?

BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Geluk is hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk.

België:

0900-10800 (0,45 Euro per min.)*

De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 17.30 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online:

www.nintendo.be

TM, ® and Nintendo DSi are trademarks of Nintendo.
© 2010 Nintendo. All rights reserved.

This product includes RSA BSAFE Cryptographic software from RSA Security Inc.
RSA is a registered trademark of RSA Security Inc.
BSAFE is a registered trademark of RSA Security Inc. in the United States and/or other countries.
© 2005 RSA Security Inc. All Rights Reserved.

SDHC logo is a trademark.

This product uses certain fonts provided by Fontworks Inc.

This product uses the LC Font by Sharp Corporation.
LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

This product includes a face recognition software FSE (Face Sensing Engine) provided by OKI.

This product includes speech rate conversion software developed by Toshiba corporation.
Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP/IP+SSL Copyright © 2001–2008 Ubiquitous Corp.

Powered by Devicescape Software. Portions of this products are © 2003–2008 Devicescape Software, Inc. All rights reserved.

Copyright © 2003–2008, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors. All Rights Reserved.

WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/).

Copyright © 1998–2007 The OpenSSL Project. All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young.

Copyright © 1995–1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Nintendo DSi contains browser technology ("Opera Browser") licensed from Opera Software ASA (www.opera.com).
(Opera® Browser from Opera Software ASA. Copyright 1995-2008 Opera Software ASA. All rights reserved.)
The Opera Browser includes the Zlib compression library, developed by Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Copyright © 1995–2004 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Number-to-string and string-to-number conversions are covered by the following notice:

The author of this software is David M. Gay. Copyright © 1991, 2000, 2001 by Lucent Technologies.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR LUCENT MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

This product is using Mobiclip™, a software video codec of Actimagine. Mobiclip is a trademark of Mobiclip Inc. © 2008 Mobiclip Inc. All rights reserved. www.mobiclip.com

REPRINT
NOT FOR

TM, ® et Nintendo DSi sont des marques de Nintendo.
© 2010 Nintendo. Tous droits réservés.

Ce produit inclut le logiciel RSA BSAFE Cryptographic de RSA Security Inc.
RSA est une marque déposée de RSA Security Inc.
BSAFE est une marque déposée de RSA Security Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
© 2005 RSA Security Inc. Tous droits réservés.

Le logo SDHC est une marque.

Ce produit utilise certaines polices de caractères fournies par Fontworks Inc.

Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation.
LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

Ce produit contient le logiciel de reconnaissance des visages FSE (Face Sensing Engine) produit par OKI.

Ce produit comprend un logiciel de conversion de la vitesse de la parole développé par Toshiba corporation. Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP/IP+SSL Copyright © 2001-2008 Ubiquitous Corp.

Optimisé par Devicescape Software. Des parties de ce produit sont © 2003-2008 Devicescape Software, Inc. Tous droits réservés.

Copyright © 2003-2008, Jouni Malinen <j@w1.fi> et collaborateurs. Tous droits réservés.

Le logiciel WPA Supplicant est distribué sous la licence BSD.

LE PRESENT LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ETAT" PAR LES DETENTEURS DU COPYRIGHT ET LEURS COLLABORATEURS, ET TOUTES LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, TELLES QUE, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA GARANTIE IMPLICITE DE LA QUALITE MARCHANDE ET DE L'ADEQUATION A UNE FIN DONNEE, SONT EXCLUES. EN AUCUN CAS LE DETENTEUR DU COPYRIGHT OU SES COLLABORATEURS NE SAURAIENT ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, PARTICULIER, PUNITIF OU CONSEQUENT (Y COMPRIS, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA FOURNITURE DE BIENS OU SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE D'UTILISATION, DE DONNEES OU DE BENEFICES OU ENCORE L'INTERRUPTION DE L'ACTIVITE), QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET SELON TOUTE DEFINITION DE RESPONSABILITE, QU'ELLE SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITE STRICTE OU RESPONSABILITE CIVILE (Y COMPRIS POUR NEGLIGENCE OU TOUTE AUTRE CAUSE), DECOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MEME DANS LE CAS OU L'UTILISATEUR AURAIT ETE PREVENU DE L'EVENTUALITE D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit contient des logiciels développés par The OpenSSL Project et destinés à être utilisés dans le OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/).

Copyright © 1998-2007 The OpenSSL Project. Tous droits réservés.

LE PRESENT LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ETAT" PAR THE OpenSSL PROJECT ET TOUTES LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, TELLES QUE, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA GARANTIE IMPLICITE DE LA QUALITE MARCHANDE ET DE L'ADEQUATION A UNE FIN DONNEE, SONT EXCLUES. EN AUCUN CAS THE OpenSSL PROJECT OU SES COLLABORATEURS NE SAURAIENT ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, PARTICULIER, PUNITIF OU CONSEQUENT (Y COMPRIS, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA FOURNITURE DE BIENS OU SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE D'UTILISATION, DE DONNEES OU DE BENEFICES OU ENCORE L'INTERRUPTION DE L'ACTIVITE), QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET SELON TOUTE DEFINITION DE RESPONSABILITE, QU'ELLE SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITE STRICTE OU RESPONSABILITE CIVILE (Y COMPRIS POUR NEGLIGENCE OU TOUTE AUTRE CAUSE), DECOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MEME DANS LE CAS OU L'UTILISATEUR AURAIT ETE PREVENU DE L'EVENTUALITE D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit contient un logiciel cryptographique écrit par Eric Young.

Copyright © 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Tous droits réservés.

LE PRESENT LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ETAT" PAR ERIC YOUNG ET TOUTES LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, TELLES QUE, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA GARANTIE IMPLICITE DE LA QUALITÉ MARCHANDE ET DE L'ADEQUATION A UNE FIN DONNEE, SONT EXCLUES. EN AUCUN CAS L'AUTEUR OU SES COLLABORATEURS NE SAURAIENT ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, PARTICULIER, PUNITIF OU CONSEQUENT (Y COMPRIS, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA FOURNITURE DE BIENS OU SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE D'UTILISATION, DE DONNEES OU DE BENEFICES OU ENCORE L'INTERRUPTION DE L'ACTIVITE), QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET SELON TOUTE DEFINITION DE RESPONSABILITE, QU'ELLE SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITE STRICTE OU RESPONSABILITE CIVILE (Y COMPRIS POUR NEGLIGENCE OU TOUTE AUTRE CAUSE), DECOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MEME DANS LE CAS OU L'UTILISATEUR AURAIT ETE PREVENU DE L'EVENTUALITE D'UN TEL DOMMAGE.

La console Nintendo DSi contient une technologie de navigateur ("navigateur Opera") sous licence d'Opera Software ASA (www.opera.com).

(Navigateur Opera® d'Opera Software ASA. Copyright 1995-2008 Opera Software ASA. Tous droits réservés.)

Le navigateur Opera contient la bibliothèque de compression Zlib, développée par Jean-loup Gailly et Mark Adler.

Copyright © 1995-2004 Jean-loup Gailly et Mark Adler.

Les conversions number-to-string (conversion de valeur numérique en chaîne de caractères) et string-to-number (conversion de chaîne de caractères en valeur numérique) sont couvertes par l'avis suivant :

L'auteur du logiciel est David M. Gay. Copyright © 1991, 2000, 2001 par Lucent Technologies.

La permission d'utiliser, copier, modifier et distribuer gratuitement ce logiciel, à toute fin, est accordée par la présente, sous réserve que cet avis soit repris dans son intégralité dans toutes les copies de tout logiciel étant ou contenant une copie ou une modification du présent logiciel ainsi que sur tous les exemplaires de la documentation d'accompagnement du présent logiciel.

LE PRESENT LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ETAT", SANS LA MOINDRE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. EN OUTRE, NI L'AUTEUR NI LUCENT NE PRENNENT D'ENGAGEMENT NI NE DONNENT DE GARANTIE D'AUCUNE SORTE QUANT A LA QUALITE MARCHANDE DU PRESENT LOGICIEL OU A SON ADEQUATION A UNE FIN DONNEE.

Ce produit utilise Mobiclip™, un codec vidéo logiciel de Mobiclip Inc. Mobiclip est une marque de Mobiclip Inc. © 2008 Mobiclip Inc. Tous droits réservés. www.mobiclip.com

REPRINT
NOTICE

DECLARATION OF CONFORMITY/DECLARATION DE CONFORMITE

Nintendo hereby declares that "Nintendo DSi XL" is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of directive 1999/5/EC. This Declaration of Conformity is published on our website. Please visit **http://docs.nintendo-europe.com**

Hiermit erklärt Nintendo, dass sich „Nintendo DSi XL" in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 1999/5/EG befindet. Sie finden diese Konformitätserklärung auch auf unserer Internet-Seite: **http://docs.nintendo-europe.com**

Par la présente, Nintendo déclare que la « Nintendo DSi XL » est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE. Cette déclaration de conformité est accessible sur notre site Internet. Veuillez visiter le site **http://docs.nintendo-europe.com**

Hiermee verklaart Nintendo dat „Nintendo DSi XL" in overeenstemming is met de essentiële eisen en andere relevante bepalingen van richtlijn 1999/5/EG. Deze verklaring is terug te vinden op onze website **http://docs.nintendo-europe.com**

NOT FOR REPRINT

CE 0125

Nintendo

D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN. CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.

Nintendo DSi™ XL conforms to:
Nintendo DSi™ XL geprüft nach:
Nintendo DSi™ XL en conformité avec :
Nintendo DSi™ XL voldoet aan:

- TOY Directive/Directive JOUET (88/378/EEC)
- EMC Directive/Directive CEM (2004/108/EC)
- Low Voltage Directive (2006/95/EC) for Power Supply/ Directive basse tension (2006/95/CE) sur les blocs d'alimentation.
- Radio and Telecommunications Terminal Equipment Directive (1999/5/EC)/ Directive concernant les équipements hertziens et les équipements terminaux de télécommunications (1999/5/EC)
- Ecodesign Directive (2009/125/EC), Commission Regulation (EC) No 278/2009 Directive écoconception (2009/125/CE), Règlement (CE) no 278/2009 de la Commission

THE POWER SUPPLY INCLUDED IS SUITABLE FOR USE IN THE E.E.A. AND SWITZERLAND EXCEPT FOR THE UK, IRELAND AND MALTA. DO NOT USE IT IN COUNTRIES WHERE VOLTAGE REQUIREMENTS ARE DIFFERENT.

DAS BEILIEGENDE NETZTEIL IST ZUM AUSSCHLIESSLICHEN GEBRAUCH INNERHALB DES EUROPÄISCHEN WIRTSCHAFTSRAUMS UND DER SCHWEIZ BESTIMMT, MIT AUSNAHME VON GROSSBRITANNIEN, IRLAND UND MALTA. NICHT ZUM GEBRAUCH IN LÄNDERN MIT ABWEICHENDER NETZSPANNUNG.

LE BLOC D'ALIMENTATION INCLUS CONVIENT A UNE UTILISATION EN SUISSE ET AU SEIN DE L'E.E.E., A L'EXCEPTION DU ROYAUME-UNI, DE L'IRLANDE ET DE MALTE. NE L'UTILISEZ PAS DANS LES PAYS OU LE VOLTAGE EST DIFFERENT.

DE VOEDING IS GESCHIKT VOOR GEBRUIK BINNEN DE EER EN ZWITSERLAND, MET UITZONDERING VAN HET VERENIGD KONINKRIJK, IERLAND EN MALTA. GEBRUIK HEM NIET IN LANDEN MET EEN AFWIJKEND VOLTAGE.

Patent Information

European Patent Numbers: 437,630; 470,615; 473,390; 473,392; 487,266; 487,267; 487,299; D248,653-1; D567,672-1; D567,680-1; D1,020,762-1/2; D1,111,496-1; D1,128,615-1/2; D1,128,649-1.

United Kingdom Patent Numbers: 2,247,107.

German Patent Numbers: 69,109,821; 69,124,077; 69,125,661; 69,125,914; 69,131,172.

Spanish Patent Numbers: 2,079,529.

Other patents pending.

NOT FOR REPRINT